80 SAYFA

TOMB RAIDER II TAM ÇÖZÜM -2. BÖLÜM-

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
MAYIS
1998
SAYI: 37
500.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

04

GAMESHOW

SEGA: TOURING CAR

MYSTERIES OF SITH

FIGHTING FORCE

LEGACY OF TIME

QUEEN THE EYE

ZORK: GRAND INQ.

ALIEN EARTH

DEADLOCK 2

DARK OMEN

REBELLION

WORLD CUP `98

F-15
OWN THE SKY

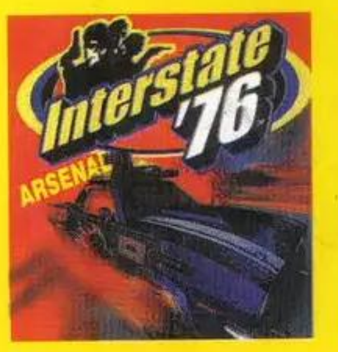
AGE OF EMPIRES
STRATEGY
GUIDE

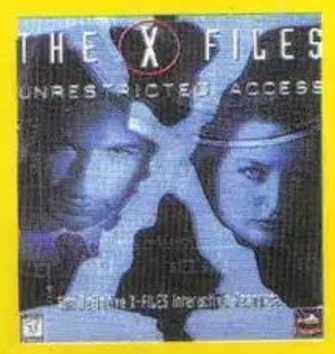
OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, KONSOL OYUNLARI ve INTERNET KÖŞESİ

AMANIN!!! BilNet

EN YENİ EN İYİ ÇEŞİTLERİYLE ARACISIZ DİREK İTHALATÇI...

OSMANAĞA MAH. HALİTAĞA CAD. YÜKSEL
HAN NO:12 KAT:1 D:4 KADIKÖY / İSTANBUL
TEL&FAX: (0216) 418 2169 - 4182139





SIMCITY 3000
BYZANTINE
STARSHIP TITANIC
FORMULA1 97
SHADOW MASTER
REDLINE RACER
SUB CULTURE
TOMB RAIDER GOLD
W. LEAGUE BASKETBALL
OF LIGHTS AND DARKNESS

BİLNET'TE BULABİLECEKLERİNİZ:

- TOPTAN ve PERAKENDE CD OYUNLARI
- TOPTAN ve PERAKENDE FİLM CDLERİ
- TOPTAN CD KUTULARI (JEWEL BOX)
- DVD FİLMLERİ
- OEM BİLGİSAYAR PARÇALARI
- HEWLETT PACKARD ve COMPAQ
- MICROSOFT ÜRÜNLERİ
- GAMEPAD ve JOYSTICK ÇEŞİTLERİ
- HOPARLÖR ÇEŞİTLERİ

EN HESAPLISI, EN İYİSİ SADECE BİLNET'TE
SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE ve KIBRIS'A 24 SAATTE ULAŞTIRILIR.

INTERNET CAFE

BİLNET AYNI ZAMANDA BİR INTERNET CAFEDİR. DOSTLARINIZLA SOHBET EDİP BİR ŞEYLER YUDUMLAYARAK INTERNET'E BAĞLANABİLİR, INTERNET KONUSUNDA BİLGİ EDİNEBİLİR, INTERNET SAYESİNDE GÜZEL DOSTLUKLAR KURABİLİRSİNİZ. BİLNET'E BU DERGİ İLE GELEN HERKES INTERNET'E %10 İNDİRİMLE BAĞLANACAKTIR.

FİLM CDLERİ

TITANIC	MOUSE HUNT
SPHERE	BRAVEHEARTH
MR. MAGOO	RETURN OF JEDI
LOST IN SPACE	BIG SISTER 2000
AMISTAD	DEVILS ADVOCATE
STARSHIP TROOPERS	STARGATE 2
TOM&JERRY CLASSICS	AS GOOD AS IT GETS

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ BÜYÜK MAVİ YAYINCILIK VE REKLAMCILIK LTD. ŞTİ.
Abdi ipekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı No:61 D.12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul
Tel: 212 2404057 Fax: 212 2464574 E-MAil:coskunk@turk.net

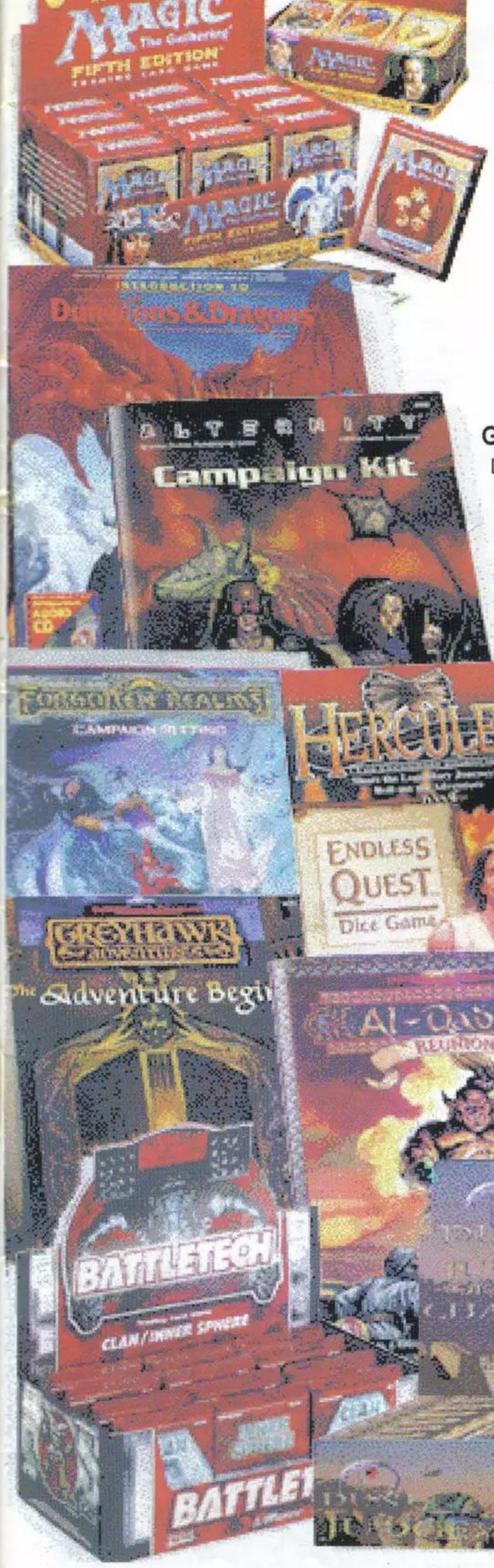
FIVE RINGS PUBLISHING GROUP INC.

Wizards OF THE COAST

Advanced Dungeons&Dragons

BÜTÜN DÜNYA BU OYUNLARI OYNUYOR!

Gerekli Şeyler (+90 212 2404057) Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı. No:61 Dükkan:12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri** (+90 212 2472490) Halaskargazi Caddesi. Teyyareci Fehmi Sk. No:21 Şişli / İstanbul (+90 212 2472490) Rumeli Cad. Itır Sk. No:3 osmanbey / İstanbu **Perla Bilgisayar** (+90 216 3857106) Bağdat Cad. No:392 Şaşkınbakkal/İstanbul **Hammer Müzik** (+90 216 3489998) Mühürdar Cad. Akmar Pasajı No:70/12 Kadıköy / İstanbul **Robinson Crusoe Kitabevi** (+90 212 2936968) İstiklal Cad. No:389 Beyoğlu / İstanbul **Yağmur Cyber Cafe** (+90 212 2923020) Şeyh Bender Sk. Asmalı Mescit No18 Tünel-Beyoğlu / İstanbul **MIB Bilgisayar veYazılım San.** (+90 312 5832842) Zeytinlik Mah. Yakut Sk. Sağlık Apt. No:58 Bakırköy / İstanbul **İletişim Kitabevi** (+90 232 4632303)1443 Sok. 45/A Alsancak/İzmir **Oversoul** (+90 312 4660965) TunalıHilmi cad. Aynalı pasajı 89/47 Kavaklıdere / Ankara **FRP Bilgisayar Turizm** (+90 312 4278906) Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:83 Kavaklıdere /Ankara **Kolej Kırtasiye** (+90 312 4322612) Ziya Gökalp Cad. 45/A Kızılay/Ankara **Yüksel Kırtasiye** (+90 312 4172283) Yüksel Cad. 19/13 Kızılay/ Ankara **RLC Limited** (+90 3124462261) Nenehatun cad. No: 93/6 G.O.Paşa/Ankara **Kamer Bilgisayar** (+90 212 2600225) Ihlamurdere cad. Çelebioglu sok No:2/5 Beşiktaş / İstanbul



MAGIC
The Gathering™

BEŞİKTAŞ'TA...

KAMER'DE...

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 80690 Beşiktaş / Istanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776
Fax: 212.2590791

DECKMASTER

GAMESHOW

SAYI 37

Geleneksel 1 Nisan şakamızı yapıp, bu sene de sizlerden habersiz Nisan sayımızı çıkarmadık. Bahanemiz yine aynı; derginin geç çıkmasını önlemek ve bundan sonra düzenli olarak ayın başında çıkma isteğimiz. Aslında bu düzeni ne kadar sağlarız onu da tam bilemiyorum. Bu ayki sayının bile ayın birinde çıkması garanti değilken, bu konuda iddialı konuşmak istemem.

Ama biz elimizden geleni yapıp, bütün sayfaları zamanında bitirdik. Az önce Age of Empires yazımı bitirdim. Şu anda yazdığım Mayıs'98 editör yazısı dergideki son yazı. Yarın bütün sayfalar film çıkışına gidecek, çıkan filmler matbaaya verilecek, matbaada bir terslik olmayacak, zamanında basılıp dergi olacak, paketlenip Yay-Sat'a teslim edilecek ve sizlere ulaşacak her nedense...

Zor iş zor, Allah yardımcımız olsun....

☒ M.Emin Gür

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Ahmet Ergen, Özgür Gültekin, Mennan Kara, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

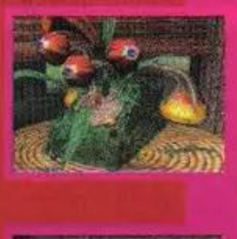
Fax
(212) 259 07 91

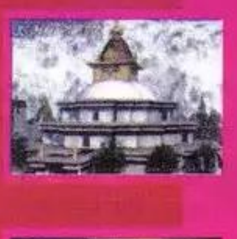
E-Mail
gameshow@gsmnet.com

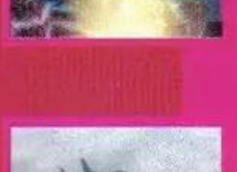
Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Ya abi nedir bu? Kaç senedir burayı hep biz yazıyoz. Ne uzatıyoruz, ne kısaltıyoruz.
- Biliyorum. Sus. Şaklaban olduk zaten.
- Ya niye ya? Ben artık oyun yazmak istiyorum, bıktım !!
- Ölm ne bağırıyorsun. Zaten sinirliyim. Işten mi çıksak?
- Evet abi çıkalım işten ve herkese..."**GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir**", diye bağıralım, nasıl?
- Salak salak konuşma, öyle bağıracaksak niye çıkıyoruz işten?
- Soytarılık senin kanına işlemiş ben napayım!!!







FIGHTING FORCE 10
SEGA T.CAR RAC. 12
DEADLOCK 2 14
ALIEN EARTH 18
WORLD CUP 98 22
ZORK G.INQ. 24
DARK OMEN 28
J. KNIGHT DATA 32
LEGACY OF TIME 34
QUENN THE EYE 38
F-15 42

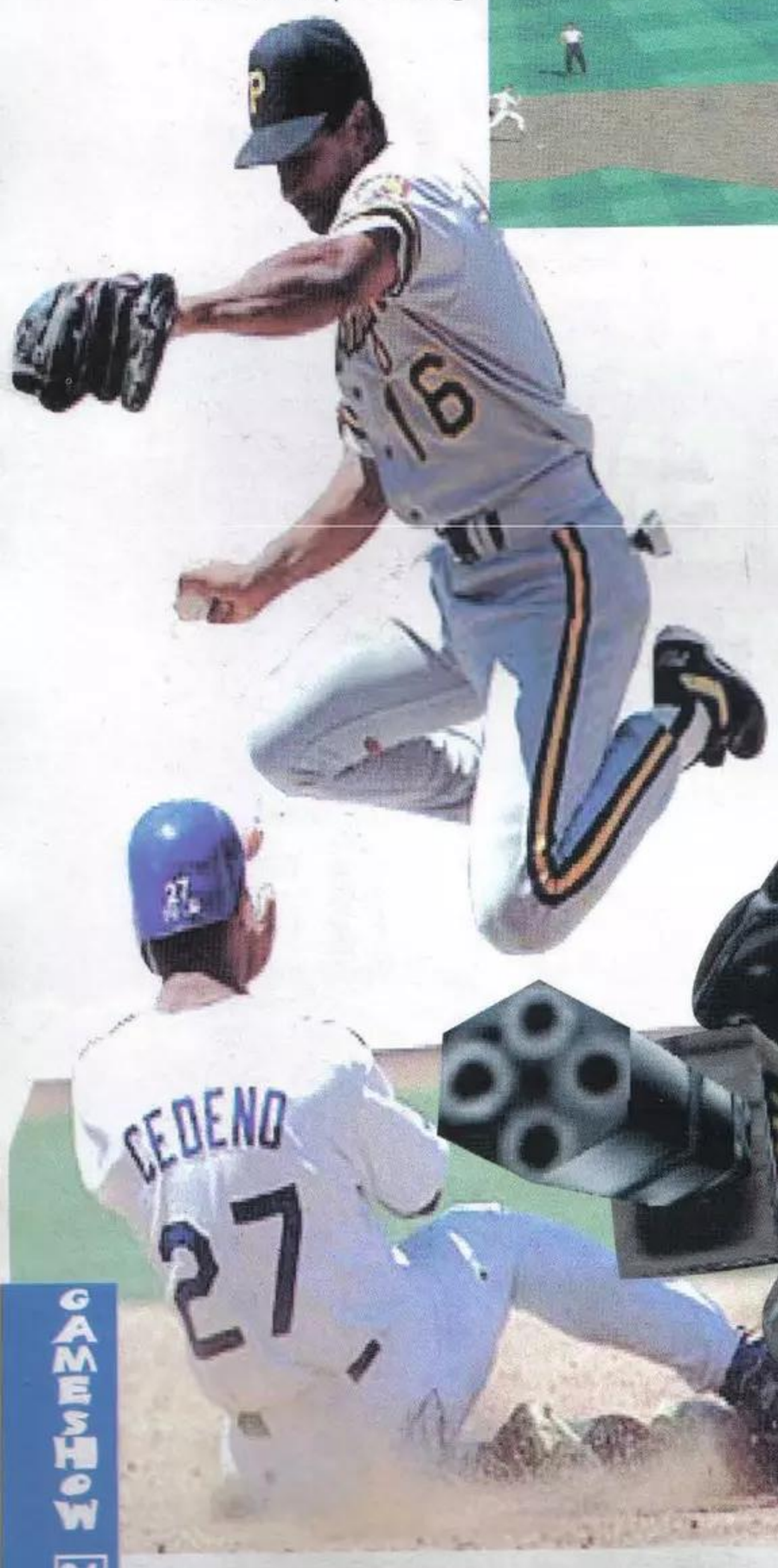
REBELLION 46
3 DIRTY DWARVES 52
OVERDOSE 58
FRP 72
LAST BRONX 48
TOMB RAIDER 2 54
CHEATS 66
AR@RIM 74
AOE 50
ENGIN 70
ANOTHER W. 78

STAR CON

Bu ay ki news köşemize başlamadan önce belirtmek istediğim önemli bir konu var efendim. Geçen ay bu köşede ki F1 Racing Sim adlı oyunun yazısı tamamen benim kontrolumun dışında yazılmıştır. Ateşli bir Schumacher taraftarı ve araştırmacı-gazeteci olarak bu taraflı habercilik örneğini kınıyorum. Bu arada belirtmeden edemeyeceğim, inşallah Vil'in ayağına monitör düşer (inanın bana, çok acı veriyor). Neyse efendim biz işimize bakalım. Star Control 4; oyunun ilk 3 serisini oynamış olanlar bilirler, turn based uzay stratejisidir. Türünün seçkin örneklerinden olan Star Control serisi nihayet 4 üncüsüyle karşımızda. Yanlız ufak bir problemimiz var. Oyun artık 2D map üzerinde oynanmıyor, 3D oynanıyor. Aracımızı real-time

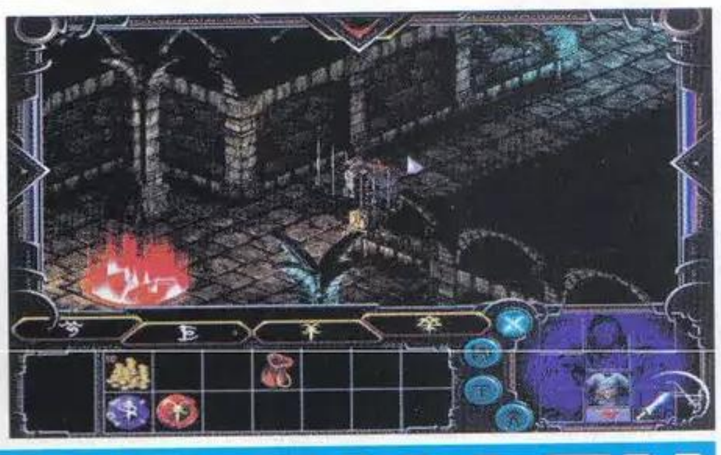
HIGHHEAT BASEBALL

Aha, yeni bir baseball oyunu geldi, ama ben hala bu oyunun kurallarını öğrenemedim. Hayır pek de güzel yapıyolar bu oyunları. High Heat Baseball'99, 3DO firmasının elinden çıkacak ve bu türün hayranlarını memnun edecek. 1998 yılı takım bilgilerini gerçeğine uygun olarak içerecek olan oyun, Amerikan Baseball birinci liginde oynayan 30'a yakın takımı kapsıyor. Bunun yanında yine 30'a yakın stadyum orjinallerine uygun olarak 3D'de yeniden yaratılmış. Maç boyunca bize oyunu anlatacak olan spiker ise 15 yıllık tecrübeli bir spikermiş. Pek çok kamera açısı olacakmış. 1998'in ilk çeyreği içinde çıkacak bir oyuna, 99 eki takılmasını ise hiç hoş karşılamıyorum. Hepsi bir yana benim en çok merak ettiğim ise elinde sopa olan adamın arkasında çömelmiş arkadaşın, sopayı tutanla aynı takımdan olup olmadığı.



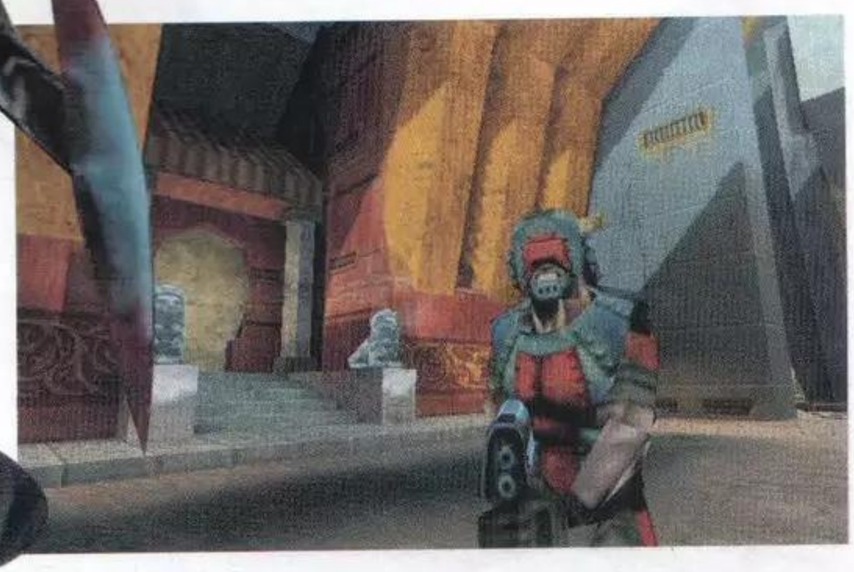
RAVENANT

Diablo gibi hit bir oyun çıkarda, benzeri çıkmaz mı? Çıkar tabii. Revenant isimli oyun tarz açısından Diablo'ya çok benziyor. Konusu değişik tabii. Yeniden dünyaya getirilen bir savaşçıyı canlandıracağımız oyunda, ilk başta geçmişimizden bir şey hatırlamıyoruz. Daha sonradan tekrar eski yeteneklerimizi kazanmaya başlıyoruz. Yapan firma Diablo'yu aştık biz bu oyunda diyor. Firmaya haddini bilmelerini söylüyoruz. Buna ancak 1988 sonbaharında biz karar veririz.



WRATH OF THE FALLEN

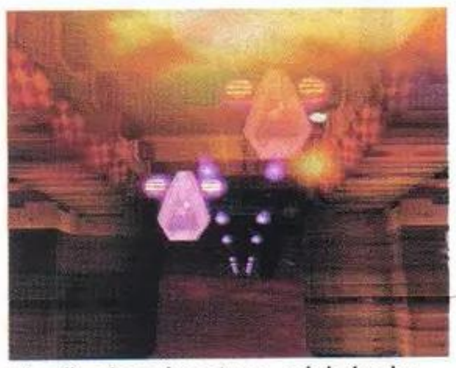
Ya melekler arası savaş olayına acayip rağbet var. Ya da ben aynı oyunu ikinci defa haber yaptım. Hayır dönülmez akşamın ufkunda olmasam şu an başka birşey bulurdum. Ama umuyorum ki zayıf hafızam beni yanıltmış olsun. Wrath of the Fallen, Quake tarzı oynanışa sahip önüne geleni vur cinsinden bir oyun. Başrollerde ise iyi melekler ve kötü melekler yeralıyor. Oyunda ki diğer karakterlerle iletişime geçmek de mümkün olacakmış.



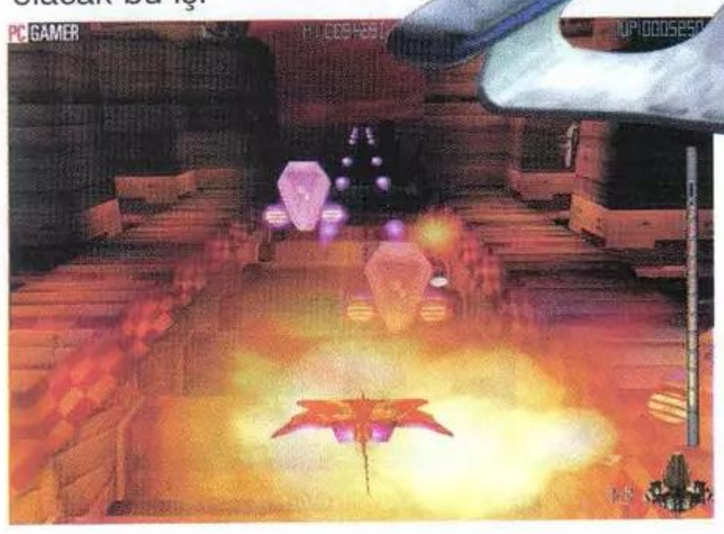
TROL 4

kullanmamız gerekecek. Sanıyorum bu turn-based oyuncuları oldukça üzecek bir durum. Ayrıca diğer ırklarla iletişime geçmek de mümkün olacak. Bana firma tamamen ayrı bir oyun yapıp Star Control'un isminden faydalanma yoluna gitmiş gibi geldi. Hoş bir tat olabilir. Eğer tercihiniz Turn based Star Control'den yana ise eskilerini bi yerlerden edinip saklayın derim. Yakında klasik olacaklar çünkü.

LUNATIK



Evet, geçen sayıda şüphelenmiştim. Ama şimdi tamemen eminim. Shoot'm Up'lar yeni bir yüzle geri dönüyor. Yeni yüzden kastım, objelerin ve arkaplanın 3D olması. Eidos firmasının (biri Lara mı dedi?) hazırladığı bu oyun akşam okuldan veya işten gelenlerin bilgisayarın başında kafa ağrıtmadan birkaç saat geçirip, rahatlamasını sağlayacak nitelikte. Her shoot'm up'dan tanıdığımız, parçalar alarak gemimizi güçlendirme modeli bu oyunda da mevcut. Daha güçlü parçalar alarak bölümleri daha rahat geçeceğiz. Sekiz ayrı bölümden oluşacak oyun, grafik motoru hariç tamamen klasik shoot'm up özelliklerini üzerinde barındırıyor. Bilmiyorum nasıl olacak bu iş.



MONSTER TRUCK MADNESS 2

Adet olduğu üzere bu ay da bir Microsoft oyununu news yapayım dedim. Monster Truck Madness, türünün en iyilerinden biriydi. Demosunu oynarken büyük zevk almıştım. Serinin ikincisinin, ilkinden daha iyi olacağı apaçık ortada. Grafikler mükemmel (elbetteki 3D kart sayesinde), çarpışmalar daha realistik ve bir Microsoft yapımı kalitesi mevcut. Mesela kullandığımız araç hasar aldığında, hasarın tamamını aracın üzerinden görebiliyoruz. Değişik hava koşullarında sürüşün de mevcut olacağı oyunun, Advanced Graphics Port'u da destekleyece-ğini hemen belirteyim. En sona kötü haber;P200, 32 MB ram'iniz yoksa detaylardan vazgeçmeniz gerekecek.

STAR TREK:BIRTH OF THE FEDERATION

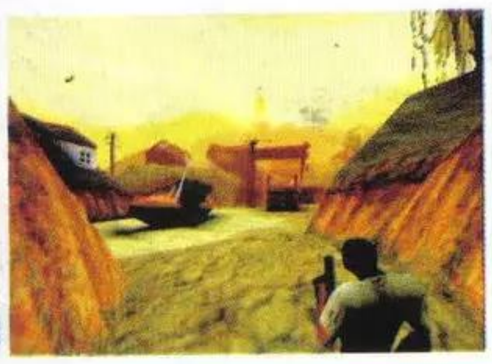
Turn based strateji dalında bir oyun kaybettik (Star Control) ama yeni bir tanesini kazandık (1-1). Star Trek: Birth of the Federation, bir turn based Star Trek stratejisi olarak karşımıza gelecek. Daha önce adventure'undan arcade'ine kadar pek çok çeşidi yapılmış olan Star Trek, Lucas Arts'ın Star Wars stratejisine paralel olarak gündeme gelmesi ise bir hayli düşündürücü. Oyunun Master of Orion 2'ye benzeyeceği ise elime geçen bilgiler arasında. Kontrolumuz altındaki olaylar ise endüstri, yiyecek, para, enerji, araştırma vs gibi çeşitliğe sahip. Yani bütün bunlar oyun boyunca başımızın belası olacak demektir. Bu yaz piyasaya çıkarılması planlanan oyun için firma; son oyunların aksine Pentium 90'da tam performans ile çalışacağını gururla belirtiyorlar. Ee, hadi bakalım.

DARK REIGN:RISE OF THE SHADOWHAND

Ehe, bu haber her ne kadar sizi sevindirse de Burçak bu konuda ne diyecek bilemiyorum. Dark Reign: Rise of the Shadowhand, aynı adlı oyunun expansion pack'i. Piyasa real time strateji konusunda pek çok yenilikle çıkmış olan oyun, bu ek cd sayesinde 2 yeni ordu, 2 yeni single player mission, yeni multiplayer görevler ve yeni multiplayer görevler hazırlama yeteneklerine kavuşacak. Real time strateji dalında kendine oldukça sağlam bir yer edinmiş olan oyunun ek cd'si bu sıralar çıktı çıkacak, eli kulağında. Şu aralar gidip bir sormanızı tavsiye ederim.

SHADOW MAN

Bu ay ki ilk arcade adventure'umuz Acclaim'den. Herşey Mama Nettie isimli bir hanımın gördüğü bir kıyamet kabusuyla başlar. Kabus aslında bir ileriyi görme olayıdır ve Armies of Darkness'ın dünyaya bir kapıdan girişiyle ilgilidir. Biz de Mike olarak (bu olaya nasıl karışıyoruz hiç sormayın) bu olayın gerçekleşmemesi için elimizde ki ipuçlarını takip edip, Bu tarafta kapıyı açmak için uğraşanları bulup yoketmeye çalışıyoruz. Korku temasıyla işlenmiş bu oyun da teknolojinin son olanakları Acclaim tarafından kullanılmış. Oyundaki bütün karakterlerin haraketleri motion capture sistemiyle elde edilmiş ve 3 boyutlu objelere giydirilmiş. Bu da oyunun göze hoş gelmesinde ki en önemli etkenlerden birini oluşturmuş. Louisiana bataklıklarından başlayan yolculuğumuz, öbür dünya ya kadar uzanacak (bu oyunun ortasında ölücez manasına mı geliyor? Yoksa oyun çok zor hayatta bitiremiyeceksiniz anlamına mı?). Aman Tomb Raider clone'u olmasın yeni bişeyler koysunlar. Aman aman.



TIBERIUM

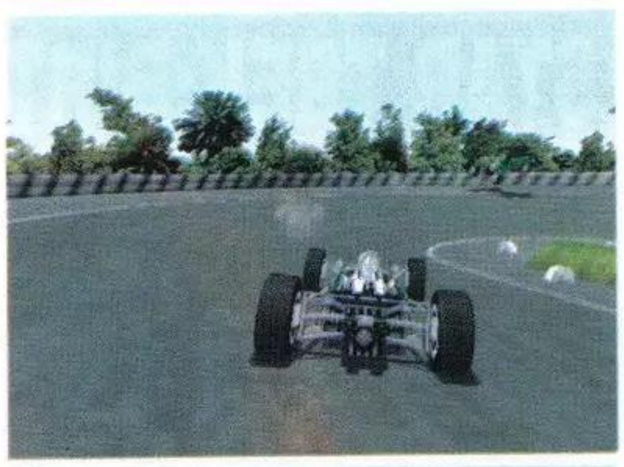
Hah ha, işte Zebani'nin başının etini yiyen sorunun cevabı; Tiberium Sun ne zaman çıkacak? Az sonra!! Ama önce reklamlar... GameShow Türkiye'nin bir numaralı PC Oyun Dergisi... Westwood en sonunda ağzından bir iki kelime çıkardı. Buraya geçelim aynen; GDI'lar savaşı kazanır NOD'lar dağlara çekilirler. GDI'lar bir süre sonra tekrar kendi bölgelerine çekilince, NOD'larda yeni kıpırdanmalar olur ve savaş yeniden gündeme gelir. Oyuna bizim

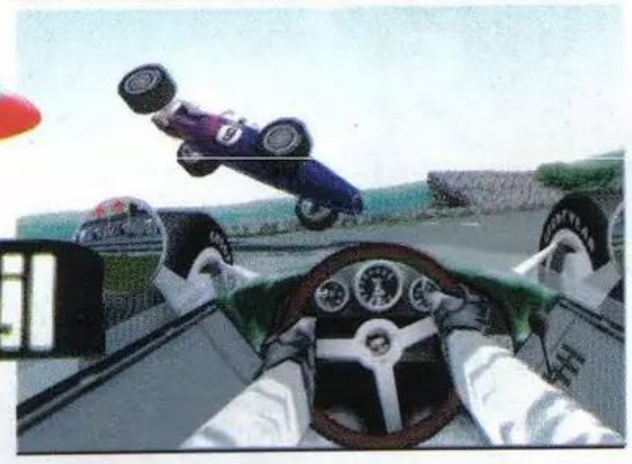
JAGGED AL

Jagged Alliance, oyun dünyasında kendine sağlam bir yer edenebilmiş sayılı oyunlardandır bilmeyenimiz yok. Bu parlak oyun ikinci bölümüyle karşımıza geliyor. Hemen yeniliklere geçiyorum. 24 saatlik bir oyun zamanına sahibiz (düşmanla karşılaşınca turn based oluyor) ve görüş alanımızdan aydınlatma efektlerine kadar herşey bu

GRAND PRIX LEGENDS

F1 dedin mi akan sular durur bizim buralarda. Her ne kadar bu oyun için F1 demeişlerse de, yine de bu türe girdiğini göz ardı etmemek gerekiyor. Sierra'nın elinden çıkma bu yarış oyunu, F1'nı bir de eski araçların içinde tatma fırsatını bize sağlayacağı için oldukça güzel bir haber sayılır. P133, 16 MB ram isteyen Grand Prix Legends bununla yetinmeyip bir adet de 3D hızlandırıcı kartı da yanına meze olarak istiyor benden söylemesi.





PLANE CRAZY

Yarış seven bir insanım, uçakları da severim bayağı. Onlarda güzel aletlerdir. Ama Uçakla yarışmak ister miyim? Valla onu artık Plane Crazy geldiğinde görücez artık. Yerden 50 ft. yükseklikte bir akrobasi uçağıyla tam gaz yarışmak zor bişey olsa gerek. Yarışacağımız yerler için çöl, kanyon, liman, şehir ve adalar arka plan teması olarak kullanılmış. Bu yaz karşılaşmayı umduğum bu oyun geldiğinde bir göz atacağım. Ama içimden bir ses pek umutlu olmamamı söylüyor.

FRONTLINE

Front Line Fighters aslında yeni bir oyun değil. Ee yeni değilse ne işi var burda diyosunuz tabii. Aslında yeni değil ama enteresan ve bilinmesi gereken bir durumu var. Interactive Magic'in 3 adet oyunu 3D kart desteğini de yanına alarak bu CD'ye girmiş. Bir kaç sene öncesinin bu oyunları şunlar; Apache Longbow, Hind ve F-16 Fighting Falcon (iF-16

UM SUN

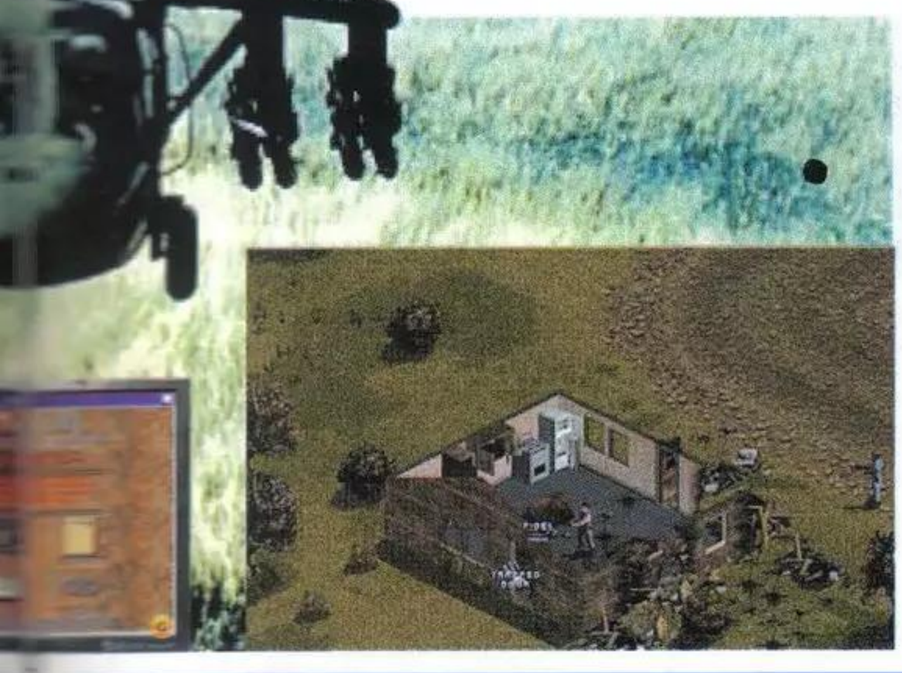
yönetemediğimiz yeni bir ırk daha eklenecek; The Forgotten. Bu ırk tarafsız bir ırk ve her iki tarafa da çalışabiliyor. Oyunda VOXEL isminde yeni bir grafik tekniği kullanılacağı kulağımıza gelenler arasında. Yeni unitlere bir göz atarsak; 3 çeşit Orca, hover rocket launcher, mechwarrior'lar, yerin altından giden tanklar, dalgıç askerler, laser tankları, freeze tankları, Emperor Cannon'lar vs. Oyunun olası çıkış tarihi ise 98'in Yaz'ı veya Sonbahar'ı olacak. Şimdi reklamlar..

THE WAR OF THE WORLDS

H.G. Wells'in aynı isimli romanından esinlenerek yapılmış olan olan oyun, Mars'lıların dünyayı istilasını konu almakta. Zamanının Mars istilası paranoyasına kaynaklık eden bu roman'ın filmi de oldukça ses getirmişti. Bir gün marslılar dünyaya gelir. Amaçları Dünya'yı işgal etmektir. Kurgu boyunca insanlar türlü türlü şeyler denerler, tank, top hatta atom bombası bile denerler. Ama işe yaramaz tabii adamlar taa Mars'tan kalkıp buraya gelmiş, gelmekle kalmayıp istila etmeye de başlamışlarsa, o zaman durup düşünmek gerekir acaba nasıl olacak bu iş diye. İşte efendim bu hikayenin kahramanları düşünmezler bunu. GT Interactive'de çıkarır tozlu sandıklardan filmi romanı yapar real-time stratejisini. Hatta bu sıralar piyasa bile sürerler de kimsenin haberi bile olmaz. Ben söylerim buradan haberiniz olur böylece. Oyunda deniz, hava ve kara birliklerini kullanmakla beraber, Mars veya Dünya tarafını seçebiliyoruz. Neyse ki biz filmin romanın sonunu biliyoz, oynamasak da olur. Mars'lılar Dünya daki kirli hava yüzünden ölüyolar.

LLIANCE 2

saate bağlı olarak değişecek. Sağlığımızı tekrar kazanmak için uyumak gerekecek. 50 değişik silah ve buna uygun cephane, silahsız dövüş, küçük gruplara ayırabileceğimiz 20 adam, yaylım ateşi ve destek ateşi gibi yenilikler ağzımızın sularını kurtacak kadar güzel geliyor kulağa. Göz atılacaklar listesine ilk sıradan giriyor



MOTORHEAD

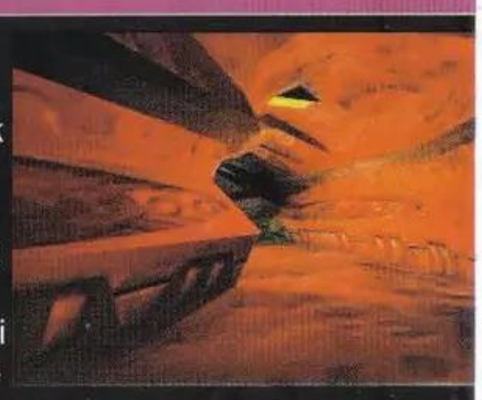
Digital Illusions'dan yeni bir otomobil yarışımız var bu ay haberlerimizde. Şimdi biliyoruz ki bu firma en çok pinball oyunlarıyla ün yapmıştır. Ama işte 3D kartlar çıktı mertlik bozuldu. Bu abiler de kasmışlar kasmışlar, şu anda ki en hızlı araba yarışını yapmışlar. Ya da öyle diyolar diyelim, olur mu olur daha hızlısı vardır belki. Son model arabalarla gece gündüz kapışabileceğimiz bu oyun. Bu türe yeni bir soluk getirebilecek mi? Gücün kötü yanı diyor ki getirmeyecek. Sıkıldık artık yeni birşeyler yapın be kardeşim. Bu kartı boşuna almadık ki biz.

FIGHTERS

olarak da bilinen). Bu üç oyunda işini bilen simülasyoncuların (hele bir de 3D kartlarını yeni almışlarsa) kaçırmaması ve tekrar denemesi gereken oyunlar sınıfından. Özellikle de Hind, pek çok kez en iyi helikopter simülasyonu seçilmiş, oldukça değişik bir oyun. Güzel bir koleksiyon parçası olacak bu serinin yeniden piyasa sürümü ise bu ay içinde olacak. P133, 16 MB ram ve 3dfx kartı tavsiye edilen donanımlar arasında.

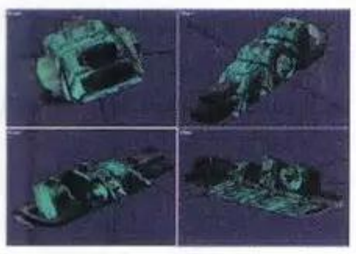
SEED

Quake türü oyunlara biri daha ekleniyor; Seed. Yanlız bu oyun 3D grafik motoru olayına yeni bir boyut getirecek. Pixel bazında raytracing metodunu kullanacak oyunun ışıklandırma efektleri Quake'i ve benzerlerini katlayacak kadar güzel. Şimdilik tek sorun, bazı 3D kartlarının pixel bazında adreslemeyi desteklememesi. Yeni çıkan bir oyun 3D kart desteklemiyor. Aman Allahım başımıza taş yağacak. Kıyamet kopacak.



DESCENT 3

Descent nasıl bilirdiniz? Hayır ölmedi ama resurrect oluyor tekrar. PC'lerde texture mapping kaplı oyunların henüz yeni yeni görünmeye başladığı zamanlarda hızı ve müzikleriyle bizi karanlık koridorlarının büyüsüne kaptırmış olan Descent tekrar karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yeni neler var diye bir göz atıyorum, bakıyorum ki herşey yenilenmiş. Grafik motoru yeni, düşmanlar yeni, silahlar ise yepyeni.



Yanlız uyarmak istiyorum; İlk Descent'i çıkaran Parallax firması ikiye bölünmüş. Bu yüzden Descent 3'den başka bir de, Descent: Freespace isminde başka bir tane diğer yarı tarafından hazırlanıyor. Decent3 ise 98 sonunda piyasaya sürülecek.

EARTH WORM JIM 3D

dim eski 2D oyunları yeni grafik kartlarının desteği esinde, tekrar baştan hazırlanıp önümüze konması alar oyun firmaları arasındaki en son moda. Bu çok tform oyunu da, bu furyadan nasibini almış r. Earth Worm Jim nasıl olduysa kendini başka bir a ışınlanmış olarak bulur ve biz de oyun boyunca ekrar kendi dünyasına döndürmek için uğraşıp dura ma bu sefer dört bir yana hareket edebiliyoruz. Böy bir rahatlığımız var. Bu sevimli platform oyunu bu yılı sonbaharında piyasalarda boy gösterecek.

Dedim ya Shoot'm up'lar geri döndü diye bu ayki faksımıza da bir shoot'm up konuk ettik; **Dark Rage**. Eski stil yana doğru shoot'm up'ları özleyenelere. İlaç niyetine öneriyorum. Quake'lerden sonra bir tane alıyosunuz.

Sırada ki faksımız yeni bir RPG. Hemi de Quake oynanış tarzında. Oldukça kaliteli grafiklere sahip olan **BlackOps**, RPG sıkıntısı çeken AOE'dan sonra ikişer doz alınacak.

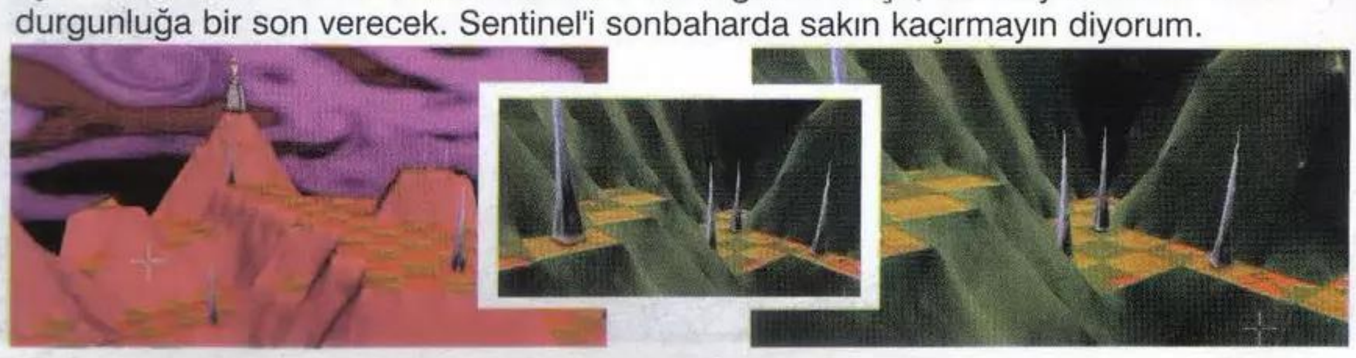
Bir de eskileri yadetmek için bir oyunumuz var fakslarımızın arasında; **Sorry!**. Türkçeye çevirince Kızma Birader oluyor. Ehiehieh. Şu anki oyunlardan hoşlanmayanlar, Worms'dan sonra 1 kaşık alsınlar.

STARSHIP TROOPERS

Hollywood bir uzay filmi yapar da onun oyunu yapılmaz mı? Tam da Hollywood'dakiler performansı yitirdiler derken (Streetfighter ve Mortal Kombat'dan sonra Tomb Raider'ın da film yapılması üzerine) Starship Troopers imdada yetişti. Böcek avlama olayına değişik 3 Boyutlu arcade ortamda devam etmemize imkan sağlayacak bu oyunun bekiyoruz.

SENTINEL RETURNS

Yıl 1985, oyunların tek kişiyle yapılabildiği zamanlar. Geoff Crammond isimli bir programcının hünerli parmakları arasından çıkan Sentinel isimli zeka oyunu C64 piyasasında fırtına gibi eser. İnanın bana Tetris'den çok daha zevkli bir oyun olan Sentinel'in uzunca bir aradan sonra geri dönüşü, zeka oyunlarında ki bu durgunluğa bir son verecek. Sentinel'i sonbaharda sakın kaçırmayın diyorum.



CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

Bakın şimdi baştan anlaşalım bi kere: şimdi yazacağım oyun türü taaa Pascal'ın ilk hesap makinesini yapmasından bu yana sürekli ısrar ve inatla üretilmeye devam edilen bir oyun türü: Figthing. Yani ben bu oyunu yazarken yok "sağa dön adamı patakla" veya "son bölümdeki yarma çok güçlü ona göre strateji yapmalısınız" gibi didaktik feyizler vermiycem. Bunun yerine yine oyundan örnekler vererek Figting game'lerin arkeolojisini (ne demekse artık) ve sosyo-psikolojisini açıklayacağım. Böylece hem bedava bilgi sahibi olacak hem de oyunu anlamış olacaksınız. Şimdi aşağıdaki iki şıktan birisini seçin:

1- Evet. Yukarda yazılanları kabul ediyor ve ne olursa olsun yazıyı sonuna kadar takip edeceğime dair namus ve şeref sözü veriyorum. İmza:

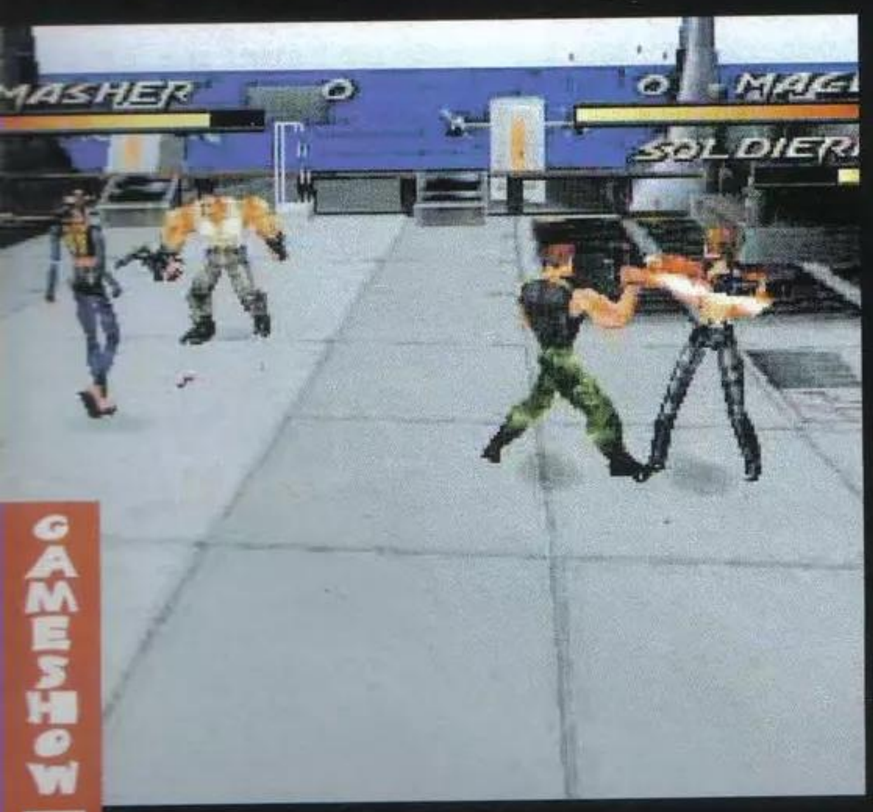
2- Hayır canım. Böyle saçma şey mi olurmuş? Hiçbir şekilde kabul etmiyor ve kendimden tiksinerek sayfayı anında terketmek için elimden geleni ardıma koymuyorum. İmza gerekmez.

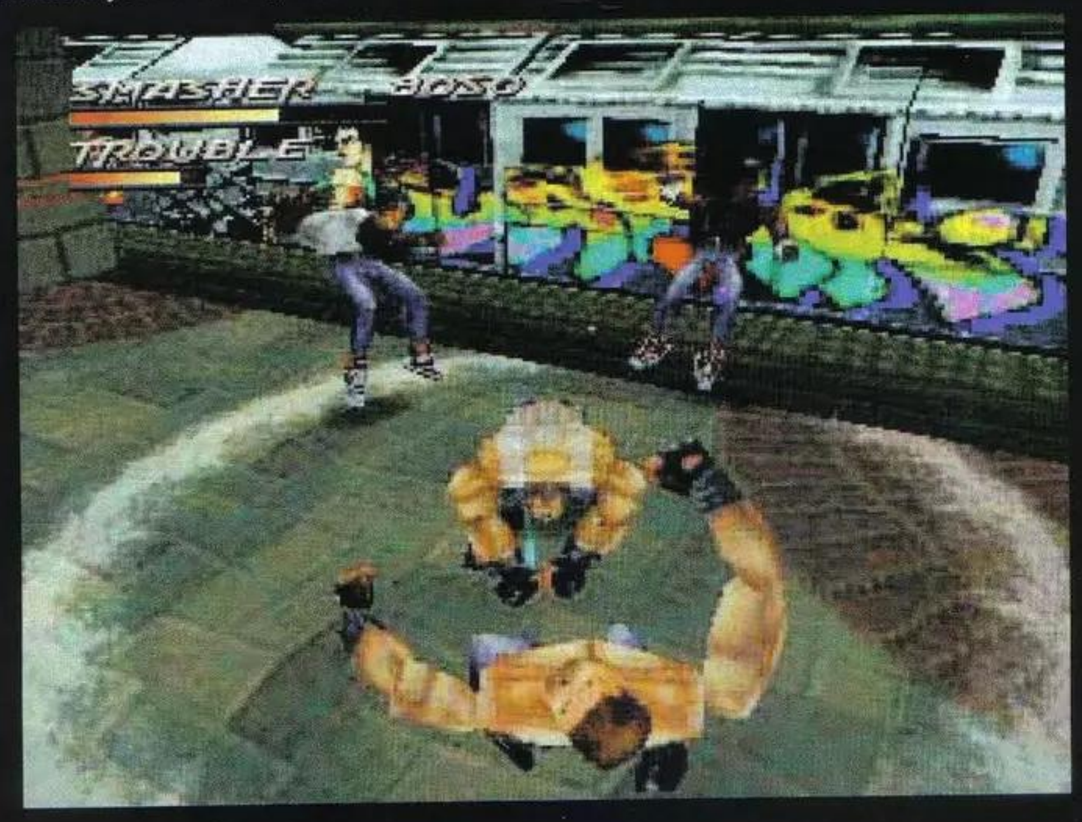
Birinci şıkkı seçenler için başlayalım bakalım. Bu oyunlar aslında oynayana sanal bir şiddet vadederek içimizde sürekli bulunan yıkım içgüdüsünü dürtükler ve normal hayatta asla yapamayacağımız el, kol, bacak hareketleriyle sahte de olsa bir süre özdeşleşmemizi sağlar. Yani amaç, şiddete yapılan software desteğiyle beraber cepleri doldurmaktır. Daha önce yüzlercesine şahit olduğumuz bu tip oyunlar hedef kitlesinin bam teline basmış, gösterilen yoğun ilgi de göz önüne alınarak insanların şiddete ve vahşete olan açgözlülüğü bu oyunlarında katkısıyla istatistiksel olarak kanıtlanmıştır.

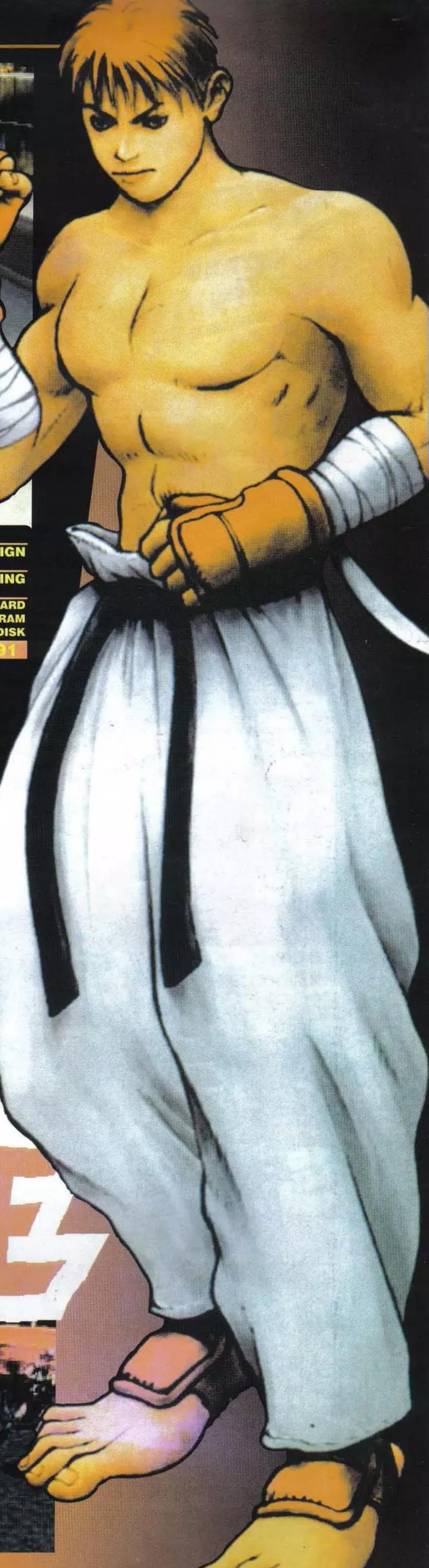
Ne var? Sıkıldınız mı? O zaman ikinci şıkkı seçseydiniz abicim. Hayret bişey... Neyse ben de sıkıldım. Kısaca Figthing Force, daha önce (yani 1000 yıl önce) 1000'lercesine şahit olduğumuz, 1000 türlü hareket yapabilen ve normal hayatta görüp psikopat damgası basmakta gecikmeyeceğimiz ama nedense oyunda en sevdiğimiz kahramanların yer aldığı (Mortal Kombat'dan Sub-Zero'yu hatırlayın) yakala-tut-kafasını kır-sonra da leşine tükür cinsinden ve ancak 1000. sırada yer alabilecek bir Figthing oyunu (amma da kısaymış). Genelde bu tip oyunlarda sonsuz kötülüğü temsil eden, yeraltı veya yerüstünde yuvalanmış şer güçleriyle başa çıkabilecek temiz, yakışıklı, omuzları geniş, kalçaları dar (ne oluyor bana!!), yani herkesin olmak isteyipte hiçbir zaman olamayacağı sonsuz iyiliği temsil eden ama beyniyle kaslarının tamamen ters orantıda gelişmesinden dolayı dengeyi gözüpek ve güçlülük imajlarıyla sağlayan bir kahraman (abi cümle bitmiyor?), "saldır oğlum corç" gibi Pavlov refleksine maruz kalıp, "iyiler hep kazanır, kazanmalıdır, yoksa ne olurdu halimiz" düsturunu da yanına alarak, başına geleceklerden habersiz zorba, katil, hırsız, topoş gibi çevreye terör saçan şahsiyetlere bir araba dolusu dayak atar ve evet, bildiniz mutlu son yazısı ekranda beyaz yüzüyle belirir (oh be!). Böylece bana da insanlık tarihi kadar eski olan iyilik-kötülük diyalektiğinin galibinin sürekli "iyi" olmasına uyuz olmak kalır. Yani kötülüğü destekliyor değilim ama bu oyunlardaki "kötü hep kötüdür, vicdansız alçağın tekidir, ölmeli" mesajlarıyla iyiliği yüceltmek, şimdiki yaşadığımız dünya ile taban tabana (ne uyuz bi laf bu) zıt kaçmıyor mu? Ne? Heee. Neyse oyun gayet sıradan bir açılış ekranıyla başlıyor ve sıra pek ve bittabii ki muhteşem kahramanı seçmeye kalıyor. Tomb Raider oyunuyla bu dünyadaki tek kötülük yokedicilerinin erkek olmadığını ispat eden Core Design, silik ve korkak kadınlar devrinin kapandığını ima eder gibi bu oyuna da kadın kahraman koymuş, hem de iki tane. Eh ne yapalım onlarla da olmuyor, onlarsız da (ki bu başka bir konu). En yarma olanı, en hasar verici olanıdır gibi mantıksız bir mantıkla bir tane seçip oyuna başlayın. Eeee ben şimdi ne diyecem size. Yani bu oyunun konusunu öğrenmek için meraktan çatlamadığınıza göre size başka açıklamalar yapmam gerekiyor di mi? Neyse oyuna girdiğinizi farzediyorum ve devam ediyorum: Bi kere daha başlar başlamaz, bismillah, raslantı bu ya olay yerinde it kopuk takımının içinde buluyorsunuz kendinizi. "ya abi bunun tuşları ne ki?", "aaa bak, bak nasıl da geliyor itoğlu itler!!" demeye kalmadan, "kötüler çirkindir, çinkiriştir" genetiğinin talihsiz ve az sonra ölmekte olacak "rezil" örnekleri size sağlı sollu geçirmeye başlıyorlar. Malesef sırf siz dövüp egonuzu cilalayasınız diye, yapay zekanın en "alık" örnekleri olan bu kopuklar size vurmaya bile korkup "lök" gibi salaklıkları ortaya çıkmasın diye "gard" alarak "gelse de ağzıma iki tane çaksa, ben de ölsem" der gibi oldukları yerde bekliyorlar. Bazıları daha cesur çıkıyor ve utanmadan size yumruk sallamaya çalışıyorlar. Neyse, bunların hepsini pataklayarak Level geçip, oyunu bitirmeniz tuşlara olan hakimiyetinizle, el-göz koordinasyonunun hızlılığıyla, yaklaşık 450.000 tane hırsız uğursuzu cehenneme yollayacak sabrı göstermenizle ve daha sonra parmaklarınız da meydana gelebilecek Eklem kanseri ihtimaline de "eeehhh, oyun oynuyoruz be" diyecek umursamazlığınızla doğru orantılı deyip geçiyorum. Oyunun tekdüzeliğini biraz azaltmak için hareket kombinasyonundan başka çevreye hasar verme, her türlü silahı kullanma yeteneği, düşmanların Level arttıkça çeşitli olması, mekanların fiyakalı ve bol olması, karakterlerin hareketinin yumuşaklığı gibi özellikler katmışlar. Ama bunlara katlanma sınırınız da hiçbir işinizin olmayıp, "aslında hiçbir sebep yok ama ben yine de kavga edip 450.000 adam döviyim" düşüncesiyle doğru orantılı. Katlanamayanlar için de çok şahane bir Cheat var: CTRL-ALT-DELETE tuşlarına aynı anda basın. İşte bu kadar. Bunlardan başka Level'ların yükselmesiyle oluşan it kopuk oranındaki artış, bu it kopukların 3'lü ve 5'li sürü halinde "Allah ne verdiyse" size tekme tokat dalmaları, Level sonlarında diğerlerine oranla "daha kaslı ve daha iyi dövüşen" başka bir kopukla karşı karşıya gelip level geçme biletini almanız, size bahşedilen Special hareketlerle rakibi perişan etmeniz, Çevrenizde bulunan her nesneye zarar verip bunlardan bonus puan almanız (kola makinasıyla kavga ediyorsunuz ve makinayı kırıp döktüğünüzde puan alıyorsunuz), rakibinizin silahını veya orda burda bulduğunuz silahları kullanabilmeniz (mesela araba bagajlarını darmadağan edip normalde bulunmayan bazuka veya pompalı gibi ağır hasar veren silahlar bulabiliyorsunuz), aynı silahların işi bittikten sonra rakibin kafasına fırlatıp zarar verebilmeniz gibi gayet esaslı özellikler mevcut.

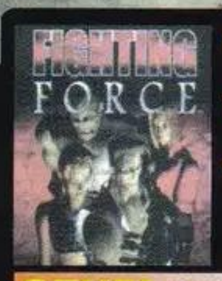
Pekiii oyun teknik olarak nasıl? sorusunu sorsanıza. Siz sormadan ben açıklayayım: Bi kere karakterlerin animasyonları çok güzel. Biraz abartılı olmasına rağmen şiddetin estetiği göz önüne alınarak iyi bir not verilebilir. Ses Efektleri de bol bol "ah, oh, dıkşiyaa, "oool, yu get" (yok bu mortal kombattaydı), smack" sesleri olmasına rağmen idare eder. Background grafikleri göz alıcı ve tüm dövüş sahneleri 3D bir ortamda geçiyor. Yani 3D Fighting. Çeşitli kamera açıları da

FI









FİRMA: CORE-DESIGN

TÜR: 3D FIGHTING

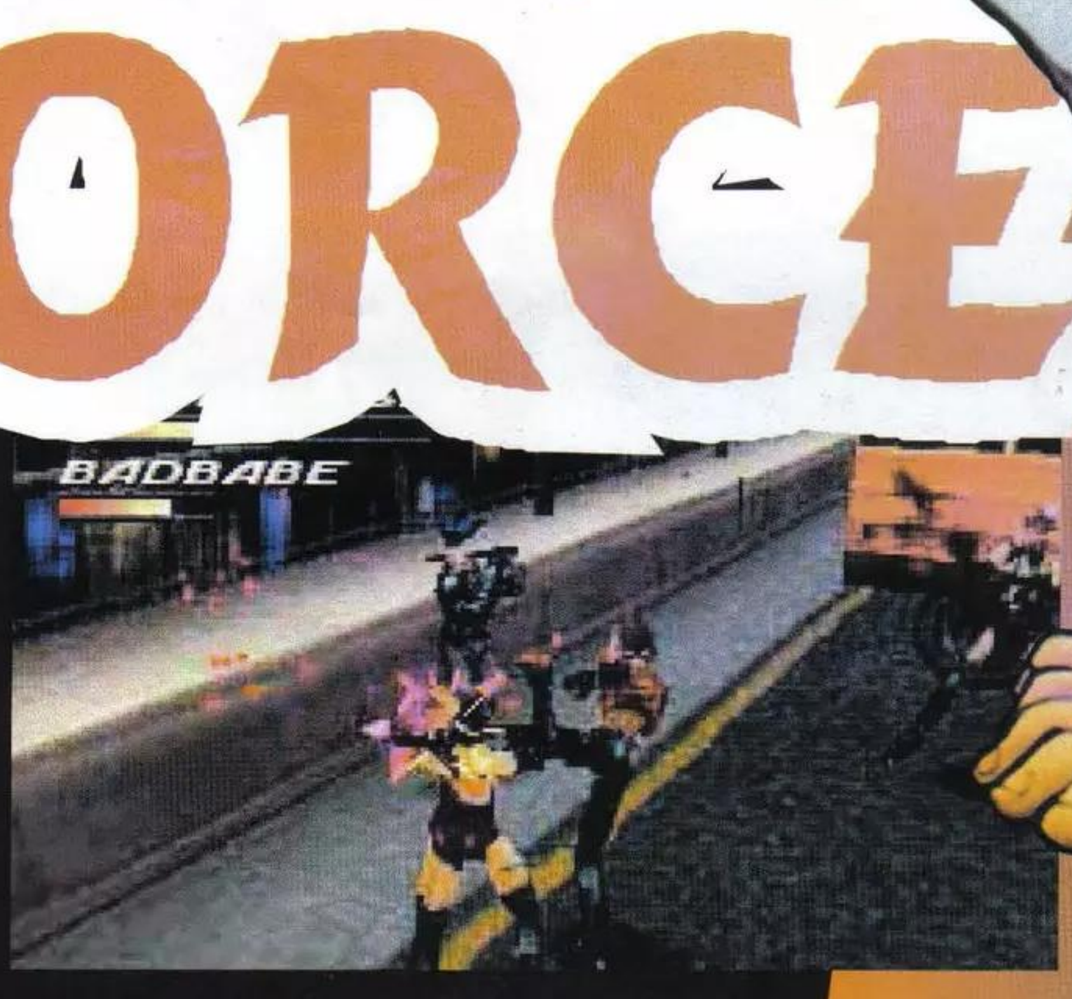
SİSTEM
Pentium 133 -3D ACC. CARD
16 MB RAM
1 CD 30MB HARDISK

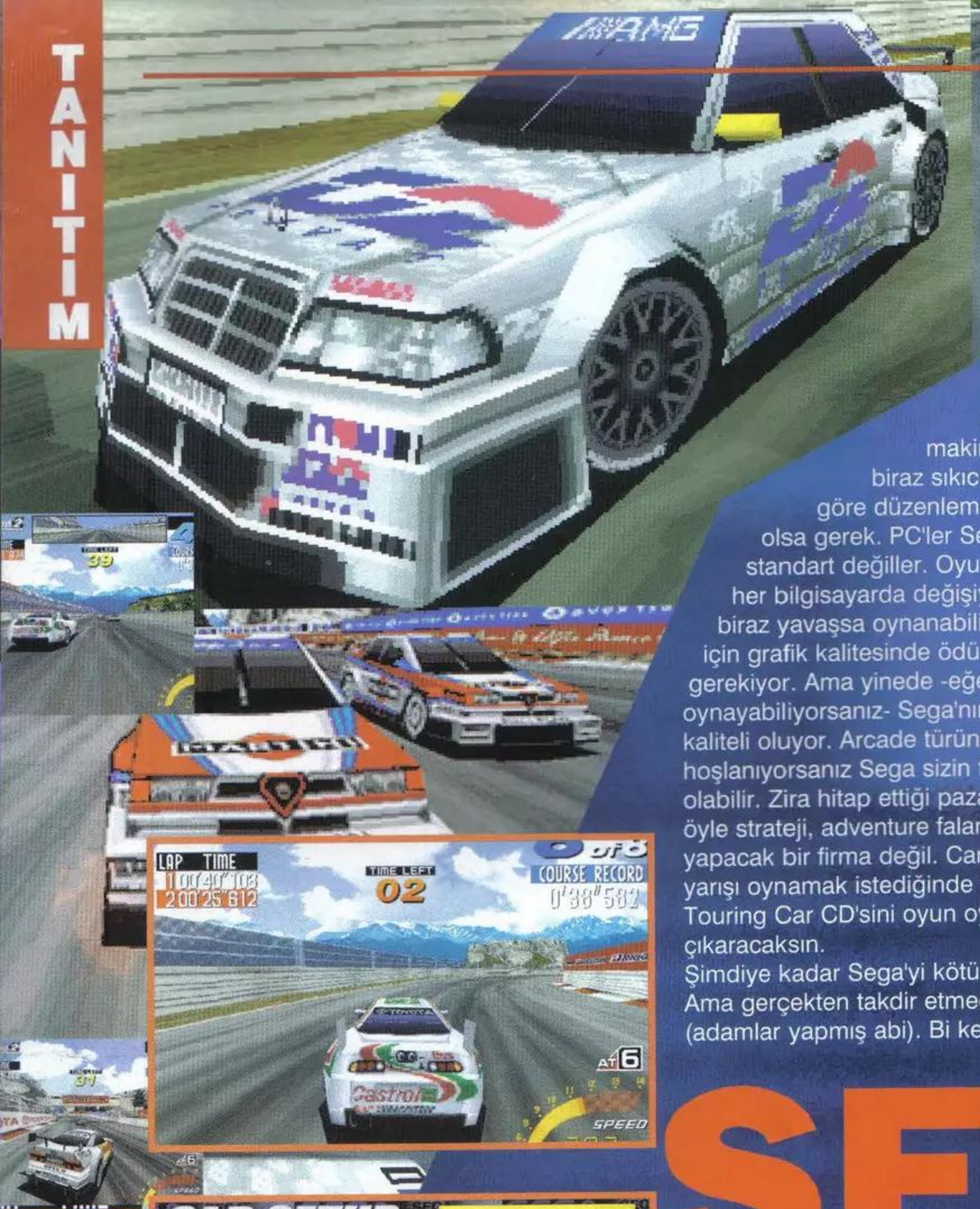
GENEL: %91

kavgaya hakim olma açısından artı puan. Oyunun tek kötü tarafı 3D hızlandırıcı kart istemesi. İşte bu gayet sinir bir durum. Yani zaten pekde derinliği olmayan bir oyun yapıyorsun ve 3D kartla oynama zorunluluğu getiriyorsun. Yani ne desem boş. Böyle bir lüksü olanlar yaşadı (mı acaba?). Yapay zeka ise malesef berbat. Bu konuda ki düşüncelerimi yukarda biryer de söyledim. Başka? Eeee.... Son olarak Fighting Force'u Tomb Raider gibi başarılı bir oyuna imza atmış Core Design'a yakıştıramadım. Piyasa da Fighting kıtlığı olsa neyse de, sırf "abi yapalım biz bunun hayranları var, satar, biz de para kazanırız" mantığıyla çıkarıldığı bariz belli oluyor. Ama bir yandan da haklılar. Yüzeysellik bir yana gerçekten bu tip oyunların hayranlarına hitap edecek biçimde yapılmış Fighting Force. Ben bu oyunun talihsiz bir yazarı olarak subjektif açıklama yapmak zorundaydım. Aslında "süper bir kavga oyunu sakın kaçırmayın" da diyebilirdim ama bu da yazarlık ilkelerime ters düşer, hem kendimi hem de sizi kandırmış olurdum. Bence bu yazıyı okuyupta oyunu almamazlık etmeyin. Çünkü dövüş oyunlarına hayransanız zaten benim gözlemlerimin yanlı olması sizi yıldırmayacaktır. Siz yinede yakın, yıkın, dövün, tekmeleyin, tokatlayın. Kötülerin kökünü kurutana kadar devam edin... Bu iyilik dolu dünyada bıraktığınız izler, attığınız yumrukların izlerinden daha derin olsun (mesaj verelim dedik).

☒Timur Çataklı

FIGHTING FORCE





SEGA Touring

Sega Touring Car Championship son zamanlarda iyice abaran araba yarışı oyunları içinde kendine yer edinmeye çalışan oyunlardan biri. Abaran sözü hafif bile kalır aslında büyük firmalar (EA gibi yani) grafik, ses kalitesi, gerçekçilik konularını o kadar abarttılar ki (Need for speed gibi yani) daha düşük teknoloji ile yapılmış oyunlar insana yavan geliyor (attan inip eşşeğe binilmez). Sega bu konuda konsol oyunları piyasasında yakaladığı başarıyı PC piyasasına da taşımaya çalışıyor. Tabi konsol makinalarının hızını PC'de yakalamanın zorluğu aşikar. Bir Sega oyununu Sega kalitesinde oynayabilmek için piyasa ortalamasının üzerinde bir makina gerektirmesi biraz sıkıcı. Oyunu buna göre düzenlemekte oldukça zor olsa gerek. PC'ler Sega makineleri gibi standart değiller. Oyunun hızı hemen her bilgisayarda değişiyor. Bilgisayarınız biraz yavaşsa oynanabilir hızı kurtarmak için grafik kalitesinde ödün vermeniz gerekiyor. Ama yinede -eğer iyi bir hızda oynayabiliyorsanız- Sega'nın oyunları oldukça kaliteli oluyor. Arcade türünden hoşlanıyorsanız Sega sizin favori firmanız olabilir. Zira hitap ettiği pazar gereği Sega öyle strateji, adventure falan gibi ağır oyunlar yapacak bir firma değil. Canın sıkı bir araba yarışı oynamak istediğinde takacaksın Touring Car CD'sini oyun oynamanın keyfini çıkaracaksın.

Şimdiye kadar Sega'yi kötüledim gibi gelebilir. Ama gerçekten takdir etmediğimi düşünmeyin (adamlar yapmış abi). Bi kere arcade demek Sega demek. Benim şikayet ettiğim taraf düşük makinalardaki hız problemi. Fakir edebiyatı yapmak istemem ama hızlı makinalar pek benim harcım değil. Öyle ya da böyle; adam gibi arcade oynamak istiyorsanız bir Sega oyunu almak gerekir o kesin. Sega'nın olayı oyunları kompleks değil zevkli yapmak.

Bu oyunda da bir yarış oyununda görebileceginiz zekli taraflar toplanmış. Benim bildiğim iki yarış türü var. Birincisi bildiğiniz pist yarışı. Bunda olay sürat olayı, her şey çok hızlı olduğundan vites, suspansiyon, amortisor hatta spoiler ayarları çok şey değiştirebiliyor. Formula yarışlarını izlediyseniz bilirsiniz anlatan adam hep geç fren yapabilmenin öneminden bahseder (çok geç kalanları duvardan kazırlar başkaa). Bu türün eksi tarafı fazla estetiğinin olmaması 40-50 tur atıp geç frene bastığınız virajlarda kazandığınız birkaç saniye ile yarış kazanabilirsiniz. Diğer yarış türü ralliler. Bu da estetik yönden zengin. Hemen her virajda arabanın arkasını kaydırarak dönmek gerekiyor hatta yerine göre el freniyle. Olayın estetiği bu (bana göre yani) handikapı ise rekabet duygusu yetersiz. Pistte tek başınıza yarışıyorsunuz. Dolayısı ile virajı içten alıp birini dışarı atarak önüne geçme olayı da kalkıyor ortadan. Bizim oyunumuz pist yarışı ama arabayı savurak dönüş yapma olayını da neredeyse zorunlu hale getirmişler. Bu görünüşte oyunun güzelleştiriyor ama süratle girdiğiniz virajlarda araba birden kayınca kontrol etmek zor oluyor. Bu durumu arabanın amortisor ayarlarını değiştirerek düzeltebilirsiniz ama alışınca fena da olmuyor. Arabanın kontrolünde extra bir özellik daha var. Benim klavyeden oynanan oyunların hiç birinde görmediğim bir özellik. Bu sefer yarım gaz ve yarım fren tuşları da var. Daha önce Analog joystick'ler dışında bunu yapmak mümkün değildi. İtiraf etmeliyim ki ben yarı gaz olayını hiç kullanmadım (olay yarış olayı olunca gaz kesmek olmaz) ama yarı fren konusu sert olmayan virajlarda hayli işe yarıyor. Ben en çok bu özellikten memnunum. Bunun dışında da pek bir yenilik yok zaten.

Oyun Sega'daki ile hemen hemen aynı. Başlangıçta Arcade ve PC Side (Bu Sega da Sega Side) Şeklinde seçenek var. Arcade side pek zengin bir bölüm değil. Aslında sadece iki seçenek var Championship ve Records. Bu iki seçenek de Pc side'dakilerde aynı bunları ayrıca açıklama gereği duymuyorum. Zaten bu kısmı öylesine koymuşlar sanırım.

PC Side: Bu oyunun asıl olayı. Gerçek menüler burda **Championship:** Anlaşıldığı üzere şampiyona. Üç yarıştan oluşan turnuvayı kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu da oyunun eksik kısmı işte sadece üç pist var. İlk önce yarışa kaçıncı sırada başlayacağımızı belirlemek için qualifying turu atmanız gerekiyor. Ondan sonra ikinci yarışa çıkarken bu birinci yarışı kaçıncı bitirdiğinize göre belirleniyor. Bu üç yarış sonunda dereceye girebiliseniz şampiyona dışında bir yarışta daha yarışma hakkı kazanıyorsunuz. Bu yarış normalde olmayan bir pistte yapılıyor. Bu yarışı da kazanabilirseniz araba seçim

100 ÖNDE GELEN F1 PİLOTUNA SORDUK: "SEGANIN YARIŞ OYUNLARI İÇİN NE DIYORSUNUZ?"

MIKE HAKKINEN
Sega'yi bilemem ama bana sorarsanız Mercedes ne yaparsa iyisini yapar (kadersiz 98 sezonu cevabı)

MICHEAL SCHUMMACHER
Sega'nın arcadelerde basarılı olan oyunlarını yarım yamalak PC ye çevirmesini yanlış ve yetersiz buluyorum (tabi ki doğru cevap)

DAVID COULTHARD
Tıpkı benim altımda Mercedes varken bir halt edememem gibi SEGA da canavar gibi Pentiumlara rağmen kalitesiz oyunlar yapıyor (en azından dürüst cevap)

DAMON HILL
Senelerce benim salak olduğumu söyleyenlerin haklı olduklarını şu iki sezonda ispatladığım için mutluyum gururluyum (yorumsuz :)

Car

ekranında **Sega Racin Prototype** adlı bir araba daha seçebiliyorsunuz. Bu oyunun en iyi arabası (doğal olarak). Hatta o kadar iyi ki ben bunu kullanamadım. Ben alıştığım arabamla efendi efendi yarışıyorum ama araba fazla hızlı olunca yolda kalmak da zorlaşıyor tabiyatıynen (her ne kadar prensiplerime aykırı olsada bu arabayı kullanırken gaz kesmek gerekiyor). Birmesekte gezmesekte en iyi arabayı kazanmak manevi tatmin açısından fena olmuyor. **Time Attack:** Bu da zamana karşı yarış. Genelde bu pistlerde pratik yapmak amacı ile kullanılır. Bir pistte yarışmadan önce o pistteki zamanları biraz geliştirmek fena olmaz. Bu arada rekor denemeleri için de fena değil. Bu durumlar için bir sega klasiği olan **Ghost Car** olayını da unutmamak gerek. **Ghost Car** bir önceki denemenizde ne yaptığınızı görmenize yarıyor. Kendinizle yarışıyorsunuz bir nevi. Sizin bir önceki denemede yaptığınız hareketleri yapan bir hayalet araba ile yarışıyorsunuz. Araba hayalet olduğundan çarpamazsınız ama yarışı onun önünde bitirebilirseniz bir önceki derecenizi de geçmiş sayılırsınız. Bir yarıştaki hayalet görüntünüzü kaydedebilir ve başka bir zaman onu geçmeye çalışabilirsiniz ya da sürekli en iyi dereceye karşı yarışabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağınızı daha sonra açıklayacağım.

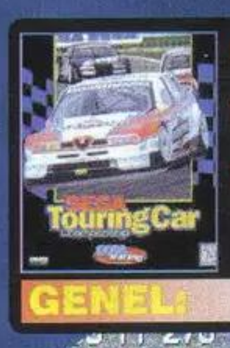
VS Race: İki kişilik oyun. bir bilgisayarda iki kişi oynamak için. Bana bakmayın kimse benimle oynamayı kabul etmedi.

Car Setup: Arabanın ayarlarını yapıldığı yer. Kontrollerin oldukça değişik olduğunu söylemişti. Bu menünen istediğiniz bir arabanın (Sega Racing Prototype dahil. Tabi eğer hak ettiyseniz.) ayarlarını kendinize göre değiştirebilirsiniz. Buradan amortisörlerin sertliğini, lastikleri, frenleri ayarlıyabiliyoruz ki bunlar yol tutuşu ile ilgili her şey demek. Bu ayarları yaptıktan sonra arabanın virajlarda abzürt bir şekilde kaymasını engelliyebilirsiniz. Ondan sonra da bütün yarışları birinci bitirmemek için bir sebep yok. Ayarlarını değiştirdiğiniz bir arabayı araba seçim ekranında seçtiğinizde **Standar-tuned** şeklinde iki seçenek çıkıyor. Ayaraladığınız arabayı kullanabilmek için Tuned, ardından da CAR1-CAR2-CAR3 seçeneklerinden hangisine kaydettiyseniz onu seçmeniz gerekiyor.

Records: Yaptığınız dereceleri görmek isterseniz buraya bakın. **Multiplayer:** Bu oyunu iki bilgisayarda oynamak için. Modem, internet, netwok ve seri kablo seçeknekleri var unutmadan iki bilgisayarda da oyun CD'sinin olması gerekiyor. Menü kısmı bu kadar. Bir de F3'e basınca çıkan **Top Menu** olayı var. Oyun windows altında oynandığından bu menüler standart windows pencerelerindeki gibi. Bunlardan oyunun asıl ayarlarını yapıyorsunuz. Screen mode: Ekran çözünürlüğü seçenekleri. Bilgisayarınızın hızına göre seçin birşeyler. Device settings: Klavye, joystick v.b. seçim menüsü. Game settings: Bu da önemsiz bir menü. Görüntü seçenekleri, Detay oranı filan. Game options: İşte önemli bir menü. Zorluk derecesi, tur sayısı (Arcade- Pc side), Boost, Car damage time compare (PC side). Multiplayer settings: Modem, kablo, network bağlantı ayarları. Ayrıca daha önce anlattığım Ghost car kaydedip yükleme olayını da Ghost car file mesünden yapabilirsiniz. Sound Test: Bu menü den bütün müzükleri tek tek çalabirisiniz. CD' deki parçalar Sound track olarak kaydedilmiş yani müzik setinizin CD sinden de dinleyebilirsiniz. Menü olayı bu kadar. Gördüğünüz gibi seçilebilecek fazla bir şey yok.

Klavye örtüsünden de bahsetmeden geçemeyeceğim. **[X]** gaz, **[D]** yarı gaz, **[Z]** fren **[S]** yarı fren işlevi görüyor. Bu özellik beni çok mutlu etti. Virajların sertliğine göre hızınızı ayarlarken gaza kesik kesik basmak yerine yarı gaza geçiyorsunuz o kadar bitti. yada fazla yavaşlamak istemiyorsanız az fren yapıyorsunuz. Bu gerçekten kontrolü çok kolaylaştırıyor. Bunu Nascar'I yaparken akıl etselerdi n'olurdu sanki. Ok tuşlarında sağ-sol yine aynı ama yukarı aşağı gaz fren değil vites tuşları. **[Enter]** seçim (oyun sırasında pause işlevi görüyor), **[Esc]** iptal tuşları ve **[V]** tuşu da içerden yada dışardan oynama seçeneği. Oyunla ilgili anlatılması gereken bir şey daha kaldı. Arabalar!. Bu oyunda seçilebilecek fazla araba yok. topu topu dört tane. Ama herhangi dört araba değil. Sega bu arabaların isim haklarını alarak oyunlarına dahil ediyor. Arabalar markalarının logolarını taşıyorlar. bu demektir ki arabalar orjinal özellikleri ile oyundalar. Size biraz bu arabaları tanıtalım. Alfa Romeo 155V6, Toyota Supra GT, AMG Mercedes C-Clas, Opel CalibraV6. arabardan Opel ve Alfa dört tekerlekten çekişli, diğer ikisi arkadan itişli arabalar. Altınızda bu yol canavarları olduktan sonra sizi kapalı pistlerın dişina çıkartmamaları çok doğal. Benim favorim Opel Calibra. En güçlü araba o. Car damage opsiyonunu açarsanız güçlü arabaya binmenin keyfine varabilirsiniz. Zaten pit'de sadece o zaman işe yarıyor. Kısaca oyunun olayı bu. Kendinizi kaptırıp oynayabileceğiniz bir oyun istiyoranız arcade'nin üstadı Sega bu oyunu sizin için yapmış derim. Alın oynayın beni fazla uğraştırmayın. Bidahaki yazıda görüşürüz (bu yazıyı o kadar geç yazdım ki birdaha yazamama ihtimalim var).

☒Levent YARLI



FİRMA:	SEGA
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM	Pentium 133 16 MB RAM 1 CD 5MB HARDISK
GENEL:	%62

F-15

Sesten 2.5 kat daha hızlı uçmak. Neredeyse bir mermi hızında. Yerden 700 metre yukarıda uçarken, bütün dünya bir nehir gibi akar, dağlar dalga dalga yürür üzerine insanın. Kararlar çabucak verilir. Hedef, görüş mesafesine girdiğinde, pilot ne yapacağına karar vermiş olmalıdır. Bu andan sonra hedefin burnunuzun dibine gelmesi sadece bir kaç saniye alır. Tereddüt edemezsiniz. Bu hızdayken geri dönüş için en az 10 kilometrelik bir çember çizmek gerekir. Tabii ki daha iyisi de yapılabilir ama kimse böyle bir dönüşten sağ çıkacağınızı garanti edemez. Belirtmek gerekir ki; F-16 kazalarının büyük bir bölümü, bu uçağın motor gücüne bağlı olarak (ufak cüssesi sebebiyle) manevra kabiliyetini kaldıramayan pilotlar ve yine aynı sebeplerden dolayı uçağın kendisinde görülen mekanik arızalar neden olmaktadır. F-15 pilotları ise bu konuda oldukça şanslıdır. F-15, F-16'ya göre oldukça hacimli bir uçaktır. Bunun yanında 2 adet motoru sayesinde arıza kazalarından iki kat daha uzaktır. Şu son senelere kadar U.S.A.'in çift amaçlı (hava üstünlüğü ve saldırı) uçaklarının en popüleri olan F-15 Strike Eagle, yerini yavaş yavaş F-22'lere bırakmaktadır. Amerika 2000 yılında F-15'lerin kademeli olarak servisten kaldırılmaya başlanması için başlattığı projeye olanca hızıyla devam etmektedir. Buna mukabil Amerika'nın F-22'leri uzun bir süre diğer ülkelere pazarlamayacağını göz önünde bulundurursak, F-15'ler daha çok uzun süreler boyunca gökyüzünde dolaşmaya devam edecektir (Türk Silahlı Kuvvetleri'nin de Hava Kuvvetleri'mize, F-15 kazandırma çalışmalarını basından takip ediyoruz). Kendi adıma en baştan F-16 yerine F-15 üzerinde oldukça ısrar ettiysem de, kabul edilmeli ki bir F-16'nın uçuşu ve bakımı her durumda bir F-15'den daha ucuza malolmaktadır. Bu da Silahlı Kuvvetlerimiz'in F-16'yı tercihindeki önemli faktörlerden biridir.

Gökyüzünün çelik kartalı F-15, 2 adet Pratt & Whitney F100-PW-220 turbofan motoru sayesinde 1270 km uzaktaki avına hatırı sayılır bir savaş gücüyle saldırıp gerisin geriye rahatça dönebilecek kapasitedir. Böyle güzel bir uçağı kullanmayı her zaman sevmişimdir. Hele bir de bu oyunun Jane's firmasının elinden çıkmış olması oyunun değerini biraz daha artırmakta. Jane's firması askerlerin en çok tercih ettiği yayınlara sahip, dünyaca ünlü bir medya kuruluşudur. Savunma teknolojileri üzerine pek çok aylık ve haftalık dergileri mevcuttur (kendi adıma söyliyeyim; Sidewinder (AIM-9) roketi üzerine 4 cm. kalınlığında bir Jane's ansiklopedisi gördüğümden beri bu firma her zaman benden saygı görmüştür). Jane's firmasının EA'nın kanatları altında oyun piyasasına girmiş olması bizim (simülasyoncular) için gerçekten büyük bir şans.

Eh oyunumuza geçelim hafiften. Söylenecek ilk şey oyunun Longbow 2 ile aynı grafik motorunun kullandığı. Efendim? Evet evet, ağaç falan yok oyunda. Ama söyleyeceğim şu dur ki; oyunun grafik konusunda ki tek kusuru bu. Mükemmel 3dfx desteğiyle, bana oldukça zevkli saatler yaşattığını söyleyebilirim. Ayrıca oldukça detaylı wingman komutları ve diğer birliklerle iletişime geçmek için de pek çok komut da mevcut.

Oyunumuzun Campaign'inde bir adet kurgusal 2002 yılı İran senaryosu ve bir adet de artık kanıksadığımız biraz Saddam dövelim senaryosu mevcut. Bir tanesi henüz gerçekleşmemiş bir hikaye, diğeri ise Körfez savaşını konu alıyor. Her biri de görevler arası videolara sahip (her görev arası değil). Multi seçeneği ise multiplayer imkanı mevcut olanları memnun edebilecek kadar zengin bir

menüye sahip. Her türlü bağlantı için destek mevcut. Bunun dışında single mission, instant action gibi; bir göz atıp bakalımlık seçenekler de mevcut. Bir de Train seçeneği var ki pek çok simülasyon oyuncunun, sıktığından dolayı yanına bile yaklaşmadığı eğitim bölümü. Oysa ki ben bu train bölümlerini ısrarla tavsiye ediyorum. Benim bir simülasyonu oynamadan önce göz attığım ilk bölümdür ve oyunun ciddiyetini en iyi buradan anlayabilirsiniz. Bütün bunların yanında oyunda bahsi geçen araç ve gereçlerin tanıtımının yapıldığı, çok güzel bir Reference bölümü de CD'yi değerli kılmaya yetiyor.

Campaign bölümüne girdiğimiz de önümüze 2 adet seçenek geliyor, İran veya Irak Senaryosu. Buradan seçimimizi yapıp **Accept**'le onaylıyoruz. Ardından Squadron'umuzu da seçip, ilk görev için brifingimizi alıyoruz. Burada **Targeting** seçeneği saldıracağımız hedefleri görmemiz için ideal bir seçenek. **Flight Crew**'da ise uçuşa katılacak pilotları değiştirebiliriz. Ayrıca oyunda gördüğüm kadarıyla bir kariyer yapma olayı mevcut değil. İstediğimiz pilotun ismini sağ alttaki kitap resmine basıp geçebileceğimiz ekranda değiştirebiliyoruz. **Air Frame** seçeneğiyle göreve çıkacak F-15 sayısını belirleyebiliriz (max 8). **Armament** ise uçuş grubumuzdaki F-15'lerin silah durumunu düzenleyebileceğimiz bir ekrana geçiyoruz. Buradan her uçağın mühimatını ayarlayabiliriz. Standart seçenekler olduğu gibi tamamen bizim seçimimize dayanan yüklemeler de yapabiliyoruz. **Brifing** ekranının sağ üstünde yeralan 3 seçenekten solda ki uçuş brifingi, hemen yanında ki ise **Map**'i görmemizi sağlar. Map konumundayken hemen alttaki seçenekler sayesinde yeni waypoint'ler ekleyebilir. İzleyeceğimiz yola bir göz atıp, değişiklikler yapabiliriz. Map işaretinin hemen yanında ki seçenek ise Saldırı için gerekli istihbarat bilgilerini edinebileceğimiz yerdir (eğer bir bilgi varsa). Buradan Fly seçeneğiyle uçuşa geçebiliriz. Uçuş havaalanında başlyabileceği gibi, kendimizi bir anda olayın ortasında bulabilmemiz de mümkün.

Oyunda ki tuş kontrolü bolluğu, diğer Jane's serilerini aratmayacak cinsten. Bu yüzden detaylı bir tuş haritasını ana ekranın ortasında ki options seçeneğinden **Controls**'u seçerek görebilir. İstediğiniz değişikliği de yapabilirsiniz. Şimdi kısa bir uçuş yapalım isterseniz.

Yerdeyiz... İlk önce (+) tuşuyla motorlara tam güç verelim. Sonra (B) tuşuyla tekerlek frenini kaldıralım. Uçak hareket ediyor ve ivmeli bir şekilde hızlanıyor. Gözümüz hız göstergesinde (Head Up Display'de sol tarafta). 180 knots'u geçtiğimizde joystick'i kendimize doğru çekip uçağın burnunu kaldıralım. Yerden kesildiğimiz anda (G) tuşuyla tekerlekleri içeri alalım. Ardından (F) tuşuyla Flap'ları da düzeltelim. Artık havadayız. Bu durumda yapabileceğimiz iki şey var; uçağı autopilot'a devretmek (A tuşu) veya yönümüzü kendimiz bulmak. İkinciyi tercih edenlerin HUD'in üst tarafında, derece üzerindeki kalın I harfini V harfiyle aynı konuma getirene dek sağa veya sola dönmeleri gerekiyor. Bu iki işareti aynı konuma getirdiğiniz zaman bir sonraki waypointinize uçuyorsunuz demektir. Uçağımızın silahlarını genel olarak ikiye ayırabiliyoruz A/G (havadan yere), A/A (havadan havaya). Radarımız seçtiğimiz silaha göre otomatik olarak ayarlanıyor. Bunun yanında (M) tuşu ile istediğimiz Master modu elden de seçebiliriz. Yapabileceğimiz saldırı türleri ise oldukça çeşitli. Kısaca üstünden geçmek istiyorum.

Gun: Çok amaçlı bir makineli tüfeğimiz uçağımıza monte edilmiştir. HUD'da ki + işaretini nişan noktası olarak kullanıp hava ve hafif yer hedeflerine oldukça başarılı atışlar yapabilirsiniz. Yanlız makinalı tüfeğimizin menzilini göz önünde bulundurmak gerekiyor.

AIM-9 (sidewinder):
Bu oldukça kısa menzilli havadan havaya ısı güdümlü bir füzedir. Hedefe kilitlendikten sonra hedefin altında bir üçgen belirdiğinde ateşleyebilirsiniz.

AIM-120A (AMRAAM):
Bu ise radar güdümlü havadan havaya orta menzilli bir füzedir. 25 mil gibi korkunç bir mesafeden atılabilir. Hedef kutusunun altında göreceğiniz yıldız işaretinden sonra füzeninzi ateşleyebilirsiniz.

Havadan yere güdümlü füzeler:
Bunlar oldukça kolaydır. Hedefe kilitlenip ateşlemek yeterlidir. Ne yazık ki sınırlı miktarda taşınabilmekte ve oldukça da pahalı.

Havadan yere güdümsüz bombalar:
MK 82 bunlara en iyi örnektir. Yaklaşık 700 knots hızda 2000 feet'de uçarken HUD'da göreceğimiz tahmini bomba düşüş eğrisinin ucunda ki nokta hedefin üzerine gelince bombayı bırakmalısınız. Hedefi tam olarak tutturmak zorunda değilsiniz oldukça geniş bir tahrip yarıçapı var.
Bazı görevlerde havada yakıt ikmali yapmak zorunda kalabilirsiniz. Bunun için önce Shift-Tab tuşlarına basarak tanker uçak isteğinde bulunmalısınız (AWACS menüsü). Tanker uçak bölgedeyse Yine SHIFT-TAB tuşlarına basarak Tanker uçaktan yakıt ikmali isteğinde bulunmak gerekiyor. Bu andan itibaren önümüzde yine iki seçenek oluyor. Birincisi ALT-F tuşuna basarak transfer işlemini otomatik yapmak. İkincisi ise transfer işlemini kendimiz halletmek. Yakıt ikmali isteminden sonra Tanker uçak 20 bin feet yükseklikte sabit bir rotaya girecektir. 20 bin feet yüksekliğe çıkıp, Tanker'e arkadan yaklaşın. Çeyrek mil kala, Tanker'in 50 feet aşağısına inin ve bundan sonra co-pilotun direktiflerine kulak verin. Transfer işlemi oldukça kısa sürecektir. Artık yola devam edebilirsiniz.
İniş ise benim en çok zorlandığım olaylardan biri olmuştur hep. Hele hele uçak gemisini iniş kalkışlar. Görevi bitirdiyseniz Esc ile çıkabilirsiniz. Ama taktınız, inecekseniz; havaalanını karşıdan bir konumda yakalayın. (-) tuşuyla hızınızı 200 knots'a düşürün. (L) tuşuyla ILS'yi açın. (G) tuşuyla tekerlekleri, (F) tuşuyla flap'ları indirin. Uçağın burnu havada olacak, önce arka tekerlekler yere değmeli. Eğer hızınız yine fazlaysa (S) tuşuyla hava frenlerini açın. Yere konunca gazı tamamen kesip (B) tuşuyla frenlere basın. Allah kolaylık versin.
Bu arada TAB tuşuyla wingman komutlarına ulaşabilirsiniz. Pek çok komut mevcut, hava hedeflerine saldır (Engage Bandits), Yer hedeflerine saldır (Attack Ground Targets) gibi önemli olanlar da dahil. SHIFT+TAB tuşu ise kule, AWACS, JSTAR gibi birimlere ulaşmanız için gerekli komutları ortaya çıkaracaktır. Awacs'lar yardımıyla uçuş bölgemizde havada bulunan bütün isimler hakkında ayrıntılı bilgi alabiliriz. JSTAR ise daha çok yer hedefleriyle ilgili bilgileri bize ulaştıracaktır. Ayrıca belirttiğimiz gibi Tanker Uçak komutlarına da bu tuş bileşiminde ulaşabilirsiniz. Belritmek gerekiyor ki; bu seçeneklerden sadece görev dahilinde olanlar aktif durumda olacaktır. Yani eğer havada yakıt ikmali yapmak istiyorsanız. Genellikle önce AWACS aracılığıyla, bölgeye bir tanker uçak istemelisiniz. Ondan sonra Tanker Uçak'la ilgili seçenekler aktif hale gelecektir.
Ana ekranın ortasından ulaşabileceğiniz, **OPTIONS** menüsü ise oldukça zengin. Buradan grafik ayarlarından, tuş kontrollerine kadar pek çok değişikliği yapabiliyoruz. Uçuş esnasında kullanabileceğimiz pek çok kamera açısı mevcut. Bunlara fonksiyon tuşlarından ulaşmak mümkün. Ama birde sanal kokpit seçeneğimiz var ki; işte oyun boyunca benim en sevdiğim seçeneklerden birisi oldu. Nümerik klavyeden ulaşabileceğimiz bu seçenekle kafamızı sağa,sola, yukarı çevirip etrafımızı kolaçan etmemiz mümkün oluyor. Ama F4 tuşuyla bu moda geçip mouse yardımıyla göz atmak, nümerik klavyeden daha verimli oluyor. Deneyince siz de bana hak vereceksiniz. Ayrıca dış plan görüntülerindeyken yön tuşlarıyla (veya mouse yardımıyla) bakış açınızı değiştirebilir (+, -) tuşlarıyla zoom yapabilirsiniz.
Şimdi oyunumuzun canını yakalım biraz. Oyunda ağaç yada buna benzer hiçbir şey yok. Manzaramız çöl ve dağdan ibaret. Sanırım Jane's oyunun hızından değil grafiklerinden feragat etmeyi seçmiş. Dinamik ışıklandırma tekniğinin yavaşlattığı oyunu, obje sayısında ki sınırlamalarla hızlandırma yoluna gidilmiş zannediyorum. Sanırım Jane's firmasının bu grafik motorunu iyice bir optimize etmesi gerekiyor artık. Oyun simülasyon niteliğinde oldukça değerli. Uçuş dinamiği gerçeğine oldukça yakın olmuş. Eğer aklınızda Afterburner'cılık oynamak varsa yanına bile yaklaşmayın. Ha bir de joystick şart onu da unutmadan ekleyelim.
Son uyarılar bölgesi:
- Uçuştan önce hedefin üstüne bir waypoint ekleyin, böylece yanlış yeri bombalamazsınız.
- J tuşu görüntüsüz ileri sarma gibi bişey, waypointleri hızlı geçmek için kullanabilirsiniz.
- Wingman sağ yanınızda uçan uçak, element ise sol tarafınızda ki diğer 2 uçak. Division ise geri kalan 4 uçak anlamına geliyor. Hepsine birden Flight ismi altında komuta edebilirsiniz.
- 3dfx'i olan simülasyoncular tavsiye edilir.
- Aral İthalat ve Electronic Arts yetkililerine oyunun Review Version'unu bize ulaştırmakla göstermiş olduklar büyük incelik için teşekkürlerimi iletmek istiyorum. Bu oyunu Türkçe kitapçıklı olarak Aral Ithalat tarafından 25$'a piyasaya sürülecektir. Bilhassa bu tür simulasyon oyunlarında orjinalini oynamanın keyfi ayrı olduğunu göz önünde bulundurarak, oyunun orjinalini almanızı tavsiye ediyorum. Bilgi için Aral İthalat'ın 212.659 26 76 numaralı telefondan arayabilirsiniz.

Hüseyin "Callsign: Ghost" YEŞİLBAŞ

Typhoon

Avrupa`nın bilgisayar devi Typhoon Anubis artık Kutaicom güvencesi ile Türkiye'de...

MEVCUT GRAFİK KARTINIZ NE OLURSA OLSUN TYPHOON MAX 3D OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK

Tanıtım fiyatı sadece

129$

* 3DFX Vodoo chipset
* 4 MB memory
* Direct 3D, Glide, Open GL
* Olağanüstü oyun performansı
* Yüzlerce oyun desteği

Typhoon

- ❒SOUND SYSTEM
- ❒VIDEO GRAPHIC SYSTEM
- ❒JOYSTICK, CYBER GAME SYSTEM
- ❒MODEM
- ❒ACCESSORIES

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

KUTAI Com

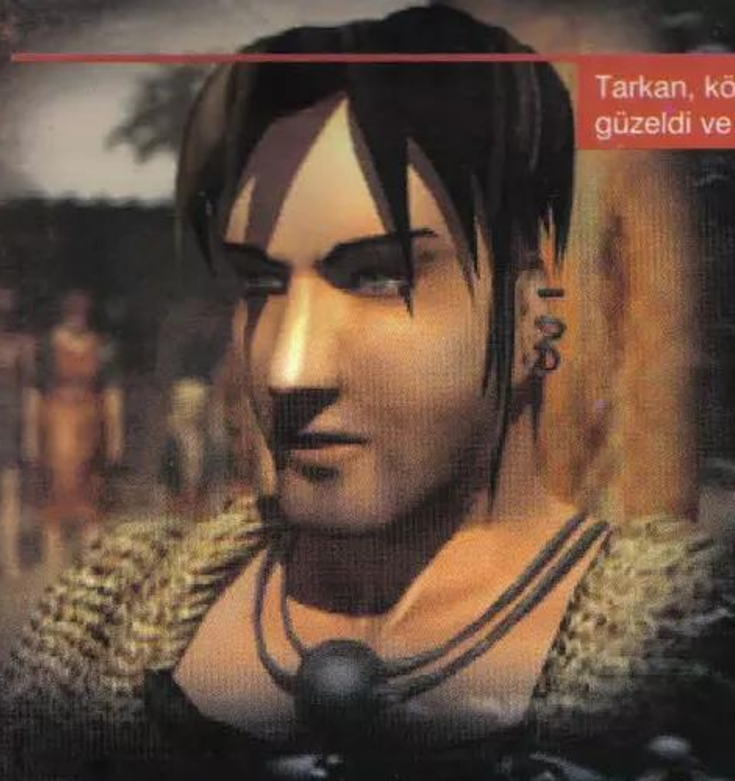
ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

BÜYÜKDERE CAD. SİVRİTAŞ SOK. NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL

TEL: (+90 212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 472 - 273 2855 - 273 2856

FAX: (+90 212) 266 0353 **WEB SITE: www.kutai.com.tr** **e-mail: kutai@turk.net**

artist



Tarkan, köyün en güzel delikanlılarından biriydi. Sesi de güzeldi ve meşhur olmak istiyordu.

- Abi Alien Earth çok güzel oyunmuş bayağı sardı beni biliyon mu?
- Alien dört mü? Gittin mi nasılmış güzel mi bari?
- Ne dördü abi, earth earth. Oyun yani güzel oyunmuş demek istiyorum..
- Haaaa. Ehehehe.
...

Bana böyle Hacivat-Karagöz tadında bir olay yaşattığı için sevgili Mert kardeşime buradan teşekkürlerimi iletmeyi bir borç biliyorum. Hayır ikimiz de Zebani'den sürekli olarak dayak yediğimiz için böyle olması normal yani. Az bişey beynimiz vardı, demek o da zedelenmiş nihayetinde. Tek sorumlusu Zebani'dir. Neyse efendim, gelelim oyunumuza... Neydi oyunumuz?... Hah, Alien dört, ay pardon earth (itina ile duygu sömürülür). Oyunumuz arcade-adventure bazında hoş bir gelişime sahip. Ama itiraf etmeli ki çok tuhaf bir denge söz konusu. Ben şahsen bu tuhaf tadı anlayamadım, bir isim de koyamadım. Ama arcade özelliğinin adventure'a göre biraz daha ağır bastığını söyleyebilirim.

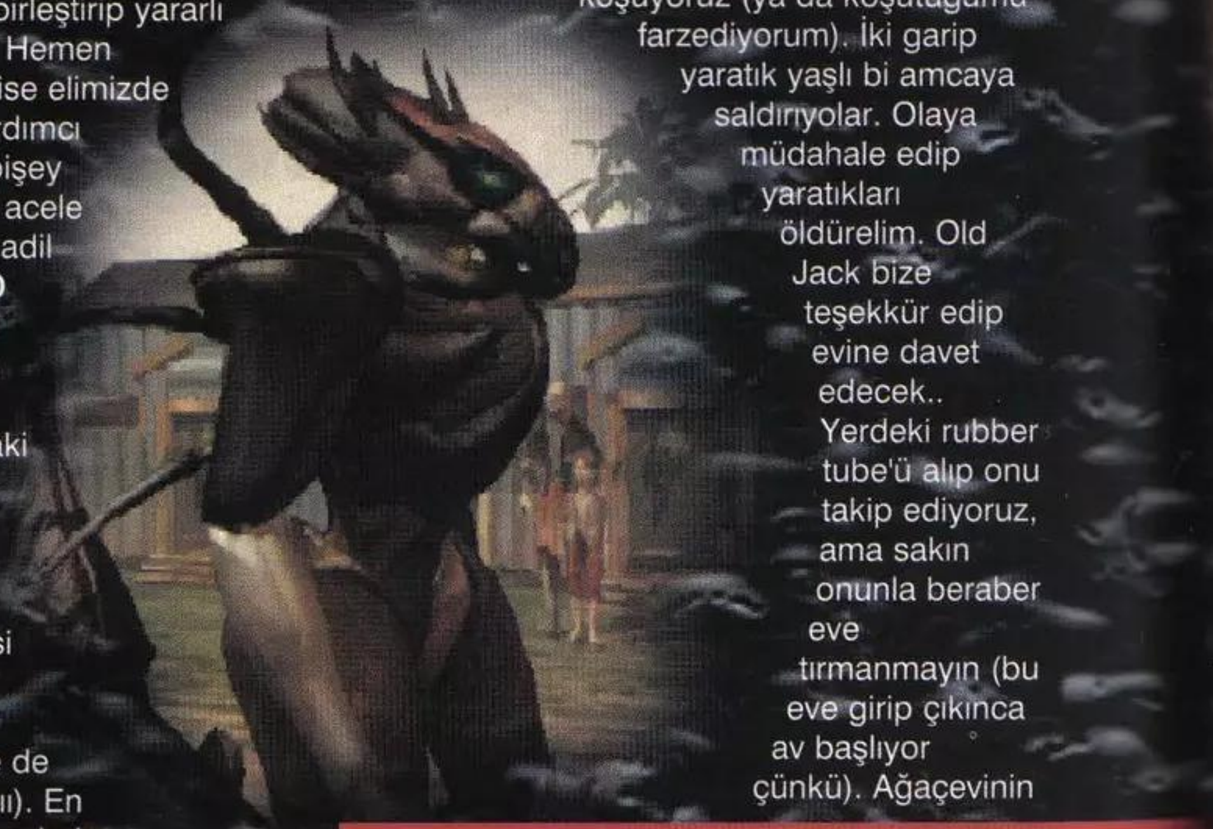
"İlk füzenin kimin tarafından atıldığını bilenlerden hiç biri sağ kalamadı..." gibi bir girişle başlayan oyunumuz farkettiğiniz üzere bir 3'ncü Dünya Savaşı sonrası görüntüsünü arka plan olarak kullanmakta. Nükleer füzeler ateşlenmiş ve büyük bir zincirleme reaksiyon sonucu Dünya'nın yüzeyi oldukça değişmiştir (kimse gülmesin, Afrika'nın bazı bölgelerindeki nükleer santraller böyle bir reaksiyona yol açacak kadar birbirine yakındır). Durun hele bitmedi daha, insanlar büyük savaş sonrası savaşmaya hala devam ederler (inanırım). Böyle birbirinin ümüğünü sıkma çalışmaları sırasında gökyüzünü uzay gemileri doldurmaya başlar. Bu zavallılar hazır birbirine girmişken gelin şunların dünyasını ele geçirelim diyerekten, alien (yok filimdeki gibi değiller) kardeşlerimiz biz birbirimize girmişken dünyayı ele geçiriverirler. Bir beyin kontrol teknolojisiyle insanları köle haline getitip, bütün teknolojilerini unuttururlar. Yıllar geçer... (görüntü bulanır, bir jungle arkaplanına geçiş)

Alien Lord'u kabilemizden insanlar seçip, zevk için sürek avları düzenlemektedir. Bu sefer kabilemizde ki şanslı insan biz oluyoruz. Kapılar açılıyor, ormana salıveriyorlar bizi, belli bir süre sonra başlıyacak olan av için.

Burada biraz teknik ayrıntıya gireceğim; adamımızı yön tuşlarıyla hareket ettiriyoruz ve bir objeye mouse'un sol tuşuyla uygulama yapıp, sağ tuşla da (varsa) ilgili menüyü çıkarıyoruz. Normal silahlar kullanabileceğimiz gibi oyun içinde alacağımız eğitimlerle beyin gücümüzden de oldukça yaralanacağız. Enter'a veya adamımızın üstüne sağ tuşla basarsak, hoş bir menüyle karşı karşıya geliyoruz. En solda ki el işaretli düğmeyle üzerimizde taşıdığımız eşyalara göz atabiliyoruz, **USE** seçeneğiyle bir eşyayı oyunda bir cismin üzerinde kullanabiliriz. **ADD TO** ise elimizdeki eşyaları birleştirip yararlı şeyler yapmamızı sağlıyor. Hemen yanında ki hedef düğmesi ise elimizde ki silahlara ulaşmamıza yardımcı oluyor (W tuşu). Ne o hiç bişey yok mu elinizde? Ehehehe acele etmeyin, bu av o kadar da adil değil tabii. Şimdilik. **AMMO** seçili silahın cephane durumunu, **SKILL** ise silah üzerindeki ustalığımızı gösteriyor. Hemen sağındaki garip şekil Psionics gücümüzü kontrol edeceğimiz yer (P tuşu). Belki şu an bir çatal bile bükemiyoruz ama ilerde Psi Shield, Life Conduit, Brain Blast gibi çok yararlı yeteneklerimiz olacak (yine de çatal bükemeyeceğiz o ayrıı). En sağdaki disket düğmesinden help, quit, load game, new game vs. gibi yararlı seçeneklere ulaşıyoruz. Save game nerde demeyin sabredin biraz. Oyun içinde Space tuşuyla Psionic gücümüz ve silahımız arasında değişim yapabiliriz (yok öyle ikisini aynı anda kullanmak, konsantrasyon meselesi). Sol üst köşede kullandığımız silah ve cephane miktarı (veya kullanacağımız psionics ve kalan psionics gücümüz), hemen altında üzerimizde ki armor'un gücü ve sağlık durumumuz görülmekte. Evet sanırım bu kadar bilgi şimdilik yeter. Kaldığımız yerden devam edelim.

THE JUNGLE

Evet kapının önündeyiz, elimizde hiç silah yok. Az sonra psikopat Raksha Lord'u peşimize düşecek. Allah'ım küçükken sobada kızarttığım sineklerin neler hissettiğini şimdi anlayabiliyorum. Neyse sinekle aynı kaderi paylaşmamak için hemen koşayım kaçayım diye yelteniyorum ama az sonra avlanacak olan ben değilim sanki, adam koşmuyor ısrarla yürüyor. Koşsana be adam, gelecek şindi elin Raksha'sı. Anlıyoruz ki koşma modu yok, sakin bir kahraman bu. Israr etmeyelim. Aşağıya yolun sonuna kadar yürüyelim, buradan sağa dönüp (kendinize göre düşünün kahramana değil) telefon kulübelerinin önüne kadar gidelim. Yerdeki yemek tabağını, prayer mat, metal blade ve wooden pole'u alalım (sağ tuşla; GET). Inventory'i açıp, (enter) wooden pole'u seçip metal blade'le birleştirince (ADD TO) bir halberd elde ediyoruz. Artık basit ama işe yarar bir silahımız var. Aşağı doğru yürüyüp sentinel plant'ı öldürelim. Ölmüş bitkiyi araştırınca (SEARCH) birkaç sentinel yaprağı elde ediyoruz. Sağdan yukarı çıkıp yine sağdan çıkalım. Tekrar sağa devam edip, aşağıya yürüyelim ve büyük alanın ortasındaki örümcekimsi yaratığı öldürüp taşları alalım. Arabanın yanındaki uçan dragonflie'ları öldürüp yerdeki crowbar'ı alalım (bu arada öldürebildiğiniz kadar yaratık öldürün, skill'iniz artsın). Geldiğimiz yoldan yukarı doğru çıkıp üst taraftaki çıkıştan sağa geçelim (TAB tuşuyla haritayı açıp görebilirsiniz üstten birinci sağa çıkış). Hemen aşağıdaki ev yıkıntısından stuffed bunny'i alalım. O da ne biri yardım istiyor. Hemen aşağıya doğru koşuyoruz (ya da koşutuğumu farzediyorum). İki garip yaratık yaşlı bi amcaya saldırıyolar. Olaya müdahale edip yaratıkları öldürelim. Old Jack bize teşekkür edip evine davet edecek.. Yerdeki rubber tube'ü alıp onu takip ediyoruz, ama sakın onunla beraber eve tırmanmayın (bu eve girip çıkınca av başlıyor çünkü). Ağaçevinin yanında ki köprünün yakınında yerde ki old rag'i alalım. Köprüden karşıya geçip, tekrar geri gelelim. Aynı yerde bir tane daha old rag var, onu da alalım. Sağa yürüyüp salıncağın oralarda spray cans var, alalım. Aşağı yürüyüp klozetin yanında ki şişeyi alalım. Tekrar köprüden karşıya geçelim ve geri dönelim, biri ısrarla oraya old rag bırakıyor, eh ne yapalım alalım bari. klozetin yanına gidip ikinci şişeyi de alalım. Buradan aşağıya yürüyelim ve debris'den (kutu gibi bişey) tin cans alalım. Aşağı yürüyüp çıkalım. Sola yürüyelim ve Sentinel Plant'ı öldürelim, search yaptığımız zaman biraz daha yaprak elde ediyoruz. Sola devam sallanan bir sarmaşığa geldiğimiz de yanına gidip yukarı tırmanıyoruz (A tuşu). Burada bir uçak enkazı var. Inventory'den old rag'i seçip, benzin kapağının üzerinde kullanıyoruz (USE). Kapak açılınca, Rubber Tube'u bottle'la (şişe) birleştirelim (ADD TO). Sonra bunu benzin deposundan dolduralım (USE). İçi benzin dolu bir şişemiz var. aynı şeyleri diğer şişe için de yapalım. Old Rag'ları seçip benzin dolu şişelere ekleyelim. Artık iki adet molotov kokteylimiz var. aşağı inelim (Z tuşu). Sağa yürüyüp geldiğimiz yerden çıkalım. Sağdaki ilk girişten girelim. Önce sağa sonra aşağı yürüyüp, Sane Charlie'nin yerine gelelim. Klubenin kapısından içeri girelim. Charlie ile konuşalım (TALK) ve bütün soruları soralım. Stuffed Bunny'i seçip Charlie'ye verelim (artık USE demeyeceğim



Bu rüyasını amcasının prodüktor tanıdığına açtı ve meşhur olmak için herşeye hazır olduğunu söyledi.

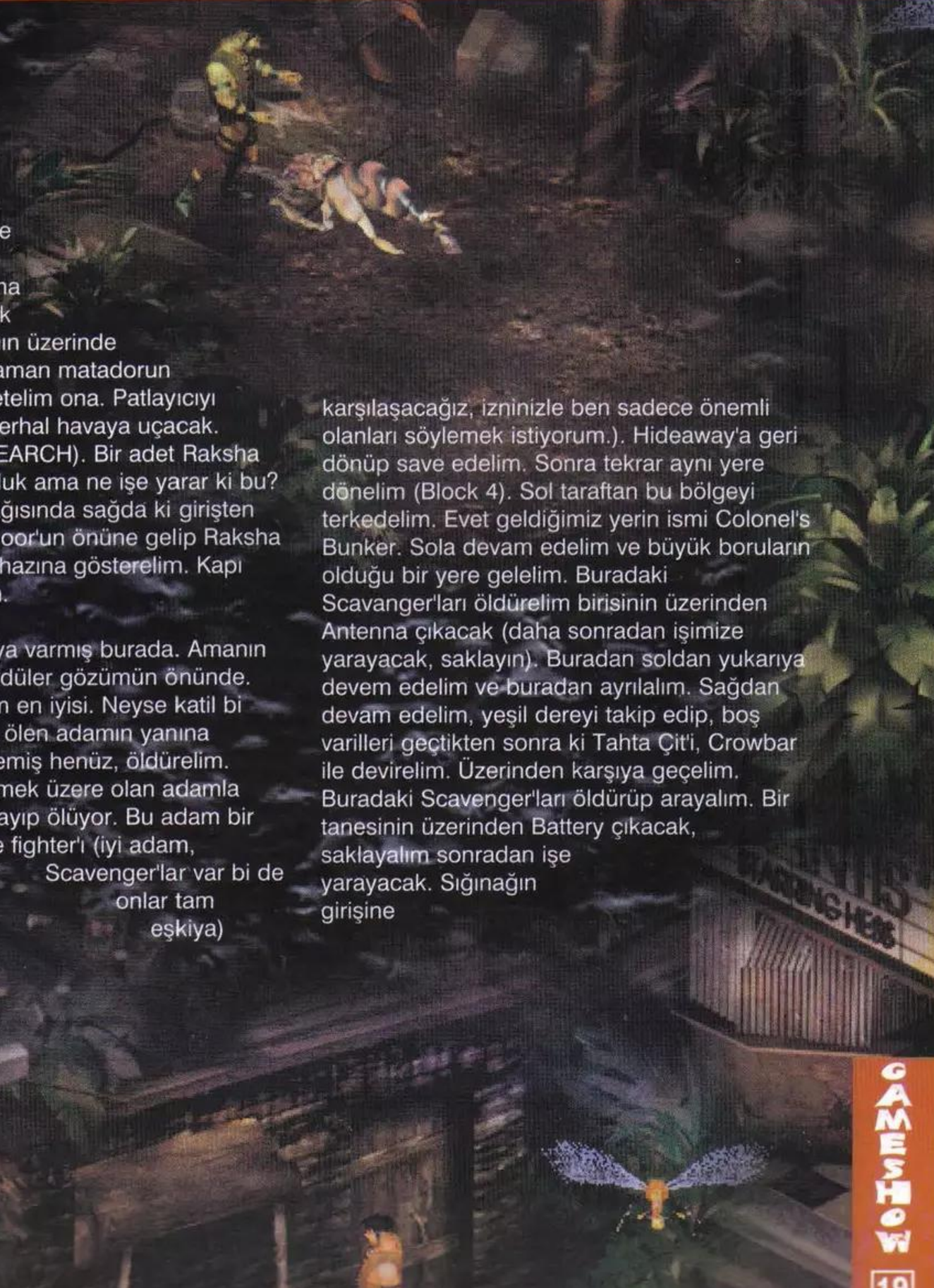
ALIEN EARTH

Ah Tarkan vah Tarkan. Kış güneşi batarken Tarkan 'herşey'in ne kadar tehlikeli bir kelime olduğunu anlamak üzereydi.

inventory'deki eşyaları sadece USE veya ADD TO yapabiliyoruz). Kafesin kapısını açalım ve plastik kuşu içinden alalım (OPEN). Evden çıkalım ve sağa devam edelim. Burada ki yaratığı öldürelim (dikkat edin) ve yukarıdan çıkalım. Sola devam edip aşağıdan çıkalım. Şimdi Old Jack'in ağaçevine tırmanalım. Jack bize bir çakmak verecek. Old Jack'la konuşup bütün soruları sorun. Elimizde ki Sentinel Plant'lardan el ettiğimiz yaprakları Jack'e verelim. Jack bize bir antidote hazırlayıp geri verecek. Elimizde ki bütün yaprakları aynı şekilde Jack'e verelim. Sonra yatağa Use yapıp oyunu save edelim. Aşağıya inince bir borazan sesi duyacağız. Bu avın başladığı anlamına geliyor. Bu andan sonra eğer Raksha'yı gördüğümüzde hemen topuklayıp kaçacağız, malesef elimizde ki silahlar onu durdurmaya yetmiyor. Hemen köprüden karşıya geçelim. Yukarı doğru koşup sağa dönelim, sinemanın kapısının önünde duralım. Crowbar'ı kapının girişindeki engelde kullanalım. Sinemaya dalalım. Ohha! Bu ne be. Deve büyüklüğünde bir peygamber devesi yolu kapamış. Elimizdeki çakmağı, molotov coctail'le birleştirip, peygamber devesine fırlatıyoruz (fazla tutmayalım, elimizde patlıyor sonra). Buradan geçip aşağıya yürüyelim, ardından sağdan çıkalım. Tezgahın arkasında ki adam doğru yürüyelim. Elimizde ki yiyeceği ona verip konuşmaya başlayalım. Bütün soruları soralım. HELP'le ilgili sorularımızdan sonra bize bi tane elfeneri verecek. Sinema'dan geldiğimiz yoldan çıkalım. Aşağıya koşup kütükten karşıya geçelim. Sola koşup, ağaçevine tırmanalım ve tekrar save edelim. Aşağı inip sağdan salıncağın yanından yan tarafa geçelim. Burada hemen topukluyoruz çünkü Raksha ensemizin dibinde bitiveriyor. Sağ tarafa, maden ocağına koşup içeri dalalım. İçeri girince elfenerimiz otomatik olarak çalışıyor. Etrafta örümcekler dolaşıp duruyor ve bizi zehirleyebilmek gibi yetenekleri de var. Örümvekleri öldürelim bu arada adamımızın rengi yeşil olmuş ve ağğk, uuğğk gibi sesler çıkarıyorsa zehirlenmişsiniz demektir. Böyle bir durumda etraftaki bütün örümcekleri öldürdükten sonra antidote'u için. Yukarı doğru yürüyelim, yol ayrımından sağa dönüp örümcek ağına kadar devam edelim. Çakmağımızı Spray Cans'e ekleyelim ve akabinde Spray Cans'i ağın üzerinde kullanalım. Yol açıldığına gore yukarı devam edelim. İleride yine bir sürü örümcekle karşılaşıyoruz (bu iş R-Type tadı vermeye başladı). Yine hepsini öldürüp, zehirlendiysek antidote içelim. Yukarı sola ilerleyip buradan çıkalım. Şimdi yeni odaya girdiğimiz anda inventory'imizi açalım. Çakmakla molotov cocktail'imizi yakıp, biraz ilerleyelim. Dev örümceği görür görmez üzerine atalım. Örümcek öldükten sonra etrafta kalan diğer örümcekleri de öldürüp, zehirlendiysek antidote'umuzdan içelim. Odanın içinde ki Detonator'ı alıp, geldiğimiz yoldan madenin çıkışına geri dönelim. Magaradan çıkıp tam girişte sağlığımız eski halini alıncaya dek bekleyelim. Bu arada Mc Gawyer'ı kıskandıracak bir olay gerçekleştireceğiz. İnsanlığın keşfetmek için 20 nci yüzyılı beklemek zorunda kaldığı plastik patlayıcıyı, bir plastik kuş ve Detonator'ı birleştirip yapacağız. Yapın yapın, valla çok kolay bişeymiş bu ya. Bir plastik kuşla, bir tane de Detonator'a bakıyo bu iş. (Acı yok, çalış Hüseyin bitecek bu oyun.). plastik patlayıcıyı imal ettikten sonra tüm sağlığımıza tekrar kavuşana dek bekliyelim. Sevgili avcımızın avıyla yüzleşme zamanı geldi işte. Ormanda turlayıp düşmanımızı bulalım. Bizi görür görmez ateş etmeye başlayacak. Hızla üzerine koşun yanına geldiğimizde, plastik patlayıcıyı Raksha'nın üzerinde kullanalım ve her zaman matadorun kazanmadığını öğretelim ona. Patlayıcıyı koyunca, Raksha derhal havaya uçacak. Üzerini arayalım (SEARCH). Bir adet Raksha kellesi bulduk. Bulduk ama ne işe yarar ki bu? Maden girişinin aşağısında sağda ki girişten geçelim. Security Door'un önüne gelip Raksha kellesini güvenlik cihazına gösterelim. Kapı açılınca içeri girelim.

THE CITY

Vay başka bir dünya varmış burada. Amanın bi tane adamı öldürdüler gözümün önünde. Ben kıpırdamayayım en iyisi. Neyse katil bi süre sonra gidince, ölen adamın yanına gidelim. Adam ölmemiş henüz, öldürelim. Eheh şaka şaka, ölmek üzere olan adamla konuşun, dayanamayıp ölüyor. Bu adam bir resistance fighter'ı (iyi adam, Scavenger'lar var bi de onlar tam eşkiya)



Üzerini aradığımızda bir adet pistol buluyoruz. İşte silah buna derim ben. Sağa aşağıya devam edelim, iki tane ölü Scavenger buluyoruz. Üzerlerini arayalım cephanelerini alalım. Hemen sağdaki ara sokağa girelim. Burada tabiri caizse bir hücreevi buluyoruz (Hideaway). Yatak da pek çekici geliyor, hemen yatalım. Yatağa USE yapıp save edelim. Buradan çıkıp aşağıya yüreyelim. Sağdaki merdivenler çıkıp Medikit'i alalım. Merdivenlerden inelim tekrar karşımıza çıkan scavenger'ları öldürelim. Üzerlerini arayınca göreceğiz ki hepsinden cephane çıkmıyor bazılarından işe yaramayan garip şeyler çıkıyor; walkmen, elektronik parça, metal vs. Mutlaka alın, sonradan bunları paraya çevireceğiz. Onun için öldürdüğümüz herkesin üzerini arayalım. Sağdaki merdiveden binanın içine girelim ve buradaki Scavanger'ları öldürelim. Sağa devam edelim yerde ki Scrap Metal'i alalım. Yukarı doğru yürüyelim; merdivenlerden yukarı çıkıp ikinci kata çıkalım. Yolu takip edelim ve buradaki Scavenger'ları da öldürelim. Üzerlerini arayalım özellikle kapalı bir yerde bulunanın üzerinden bir notepad çıkması lazım. Geldiğimiz yoldan geriye dönelim binadan çıkalım. (Bundan sonra pek çok kez Scavenger'larla karşılaşacağız, izninizle ben sadece önemli olanları söylemek istiyorum.). Hideaway'a geri dönüp save edelim. Sonra tekrar aynı yere dönelim (Block 4). Sol taraftan bu bölgeyi terkedelim. Evet geldiğimiz yerin ismi Colonel's Bunker. Sola devam edelim ve büyük boruların olduğu bir yere gelelim. Buradaki Scavanger'ları öldürelim birisinin üzerinden Antenna çıkacak (daha sonradan işimize yarayacak, saklayın). Buradan soldan yukarıya devem edelim ve buradan ayrılalım. Sağdan devam edelim, yeşil dereyi takip edip, boş varilleri geçtikten sonra ki Tahta Çit'i, Crowbar ile devirelim. Üzerinden karşıya geçelim. Buradaki Scavenger'ları öldürüp arayalım. Bir tanesinin üzerinden Battery çıkacak, saklayalım sonradan işe yarayacak. Sığınağın girişine

yaklaşıp sağ duvardaki keypad'i kullanalım ve bulduğumuz notepad'in üztünde yazan sayıyı girelim (7512). Kapı açılınca içeri girelim. Hemen karşımızda ki ızgaralardan en sağda olanı araştıralım ve Rubber Gloves'u alalım. Solda ki odaya girelim dolapları arayalım bir adet Shotgun bulalım. Sağdaki odaya girelim ve oradaki dolapları kontrol edelim. Bir adet military Flak Armor bulacağız. Armor'u üzerimize USE yapalım. Yatağa uzanalım ve oyunu save edelim. Colonel Bunker's bölgesine geri dönelim ve aşağıya ilerleyelim. Burada karşımıza çıkan Scavanger'ları öldürelim. Sağa yürüyelim ve merdivenlerden yukarıya tırmanıp binaya girelim. İçerideki Scavenger'ları öldürelim. Sağdaki merdivenden yukarı çıkalım. Burada ki Scavenger'ları da öldürelim. Bunların üzerini aradığımızda bir adet Psionics Key bulacağız. Ayrıca odanın sol köşesindeki sandıktan da bir adet auto-pistol çıkacak. Colonel's Bunker bölgesine geri dönelim. Buradan yukarıya devam edelim. Barikatı geçip kırmızıyla aydınlanmış bölgeye girelim. Burada ki Scavenger'ları öldürdükten sonra büyük kapının iki yanındaki küreleri EXAMINE yapalım. Tekrar geri dönelim ve üzerinde iki yeşil ışık olan kapıyı açıp içeri girelim. Colonel'le konuşup herşeyi soralım. Psionics Key'i Colonel'e gösterelim. Onda da bi tane varmış. Gidip şu büyük kapıyı açabiliriz şimdi. Beraberce çıkıyoruz, o kapının sağındaki deliğe anahtarı takıyo, bizde bizimkini sol taraftakine takınca kapı açılıyor. İçeri girelim, burasının ismi Psi Creche (kedi esprisi yapanı camdan atıyorum ona göre). İleri devam edelim yerdeki roll of wire (tel bobini) alalım. Burada ki konsol yardımıyla Psionics araştırmaları hakkında bilgi alalım. Sağdaki kapıdan girelim. Televizyonun yanındaki oyun konsolundan CD-ROM'u alıp, tekrar Hideaway dönelim ve oyunu save edelim. Tekrar Block 4'e dönelim. Sağa devam edince yolun oratsında bir kanalizasyon kapağı görüyoruz. Crowbar'la kapağı kaldırıp ve içeri girelim.

BÖLÜM 3:

Sağa devam edelim, ilk merdivenden aşağı inelim ve sağdaki kapıdan girelim. İçerde havada bağdaş kurmuş bi adam var. İsmi Thorne, onunla konuşup herşeyi soruyoruz. Özellikle WEAPONS ve PSIONICS. Thorne bize Meekness büyüsünü öğretecek. En nihayetinde bir psionics güce sahip olduk. Fazla bir işe yaramıyor ama başlangıç anlamında güzel. Meekness, rakibin agresifliğini azaltan bir güç. Odadan çıkıp tekrar merdivenlerden yukarı çıkalım ve sağa devam edelim. İlerden sola döndükten sonra, merdivenden aşağı inelim ve sağdan devam edelim. Burası Generator Room. Generator'ın etafından arka tarafına dolaşalım. Yerdeki pliers'i alıp sağda çıkalım. Sağa devam edip ilerden aşağıya devam edelim. Buradaki zehirli örümcekleri öldürüp devam edelim. Buradan Sağa ve tekrar aşağıya yürüyelim. İlerden sağdan girince Dweller's Hideout giriyoruz. Bu Dweller'lar zombie modunda tipler. Bi kadını kafese kapatmışlar. Dweller'ları öldürüp üzerlerini arayınca bir anahtar buluyoruz. Kafesin kilidini açalım. Kadın (Sam) kendisini takip etmemizi istiyor. Aman oyalanmayın sizi beklemiyor bile. Gözden kaçırmamaya dikkat edelim. Sam, Generator Room'da duruyor. Genrator'u tamir etmesi lazımmış, ama gerekli aletleri yok. Sam bir Resistance elemanı ve bizim de katılmamıza yardımcı olabilir. Ona rubber gloves, roll of wire ve pliers'i verince Generator'ı tamir ediyor. İşi bitince yola koyuluyor hemen takip edelim onu, aman kaçırmayalım gözden. Başka bir Resistance nöbetçisiyle karşılaştığımızda Sam nöbetçiyle konuşup içeri girmemizi sağlıyor.

RESISTANCE FORCE

Girdiğimiz yer Resistance'ın yeraltı karargahının 1 nci katı. Sam ikinci kata iniyor, biz de takip ediyoruz. Resistance kafeteryasından geçip Resistance lideri ile tanışıyoruz (Karl). Karl'la daha sonra konuşucaz, şimdi gidip Barmen'le konuşalım. Boris'e herşeyi soralım. Sonra Sam'in yanına gidip "bir daha çal Sam..." diyelim. Yok demiyelim. Sam'le konuşup herşeyi soralım. Bu işler bitince 3 ncü kata inelim. Sağ tarafa ilerleyince üç tane kapı görücez. Sırayla Shannon's gun and Ammo Store, Harry's Junk Emporium, ve Resistance Hospital. Harr's Junk Emporium'un kapısını açalım ve girelim. Harry'le konuşup herşeyi soralım. Sorular bitince TRADE'i seçip SELL diyerek elimizdeki işe yaramaz nesneleri satalım (antenna ve battery hariç). Buradan çıkıp Guns and Ammo'nun kapısından girelim. Shannon'a bütün soruları soralım ve TRADE konusunu da açmayı ihmal etmeyelim. İhityacımız olan silah ve cephaneyi aldıktan sonra (aman parayı fazla harcamayın daha ne silahlar gelicek oraya), elimizde en az 15 credit kalmalı. Buradan da çıkıp Hospital'ın kapısından içeri dalalım. Rumiko'ya bütün sorularımızı soralım. Özellikle HELP ve PSI-HEALING konusunu ihmal etmeyelim (PSIONIC güçler iki çeşit, savunma amaçlı ve saldırı amaçlı. Psi-Healing savunma

amaçlıya giriyor). Rumiko bize Psi-Shield gücünü öğretiyor (kısa süreli armor'umuzun gücü artıyor bunun sayesinde). 2 nci kata geri dönüp Boris2le konuşalım HELP-REST şeklindeki bir konuşmanın akabinde ücreti kabul edip oyunu bir save edelim. Uyandığımızda odadan çıkalım aşağı doğru düz devam edelim kafeteryadan Karl'ın yanına gidelim. Karl'la konuşup herşey soralım. RESISTANCE-JOIN ve RESISTANCE-MISSION konuşmalarından sonra Karl bize bi mission book veriyor. İçinde ilk görevimizin detayları var. Birinci kata çıkın ve sağa devam edelim. Guard'ın olduğu koridorda ki ikinci kapıdan (to Checkpoint One yazıyor EXAMINE edince) içeri girelim. Sola yukarı devam edip, çıkan bütün Scavenger'ları öldürdükten sonra, soldan devam edelim. Yeni girdiğimiz yerdeki 2 Scavenger'ı öldürelim. Buradaki Resistance savaşçısının cesedini araştırınca bir Com-Link buluyoruz. Com-Link'i alıp Karl'a götürelim. Cihazı Karl'a verdikten sonra konuşup RESISTANCE-MISSION olayına girelim bir sonraki görev için. Bize bir sandık dolusu silah verip Roscoe'ya götürmemizi istiyor. 4 ncü kata inelim, sağdan devam edelim. Burada zehirli örümcekler ve Dweller'larla karşılaşabiliriz. Öldürüp sağa devam edelim. Yolun sonunda içinde bir guardın olduğu koridorla karşılaştığımızda burdan sola devam edip kapıdan içeri giriyoruz Roscoe burda işte. Sandığı (Crate) Rocoeya verin. Konuşup herşeyi soralım. Elimizdeki CD-ROM'u Roscoe'ya gösterelim. Roscoe, bu işlerden Tamara anlar diyor. Tekrar Roscoe ile konuşup Tamara hakkında soru soralım. Bize olayı anlatıp Tamara'nın yanına girebilmemiz için bir adet Pass vericek. Birinci kata çıkalım. Sağa devam edip, birinci guard'ı geçelim. İkinci guard bizi durdurup "dur baba nereye gidiyon?" diyince ona kapı gibi Pass'ımızı gösterelim. Kapıyı açalım içeri girelim, hah Tamara orda işte. Konuşmayı deniyelim. Bize şu an işi olduğunu daha sonra gelmemizi söyleyecek. İkinci kata inip Karl'la konuşalım. Karl'la konuşup ona önce RESISTANCE-TRANSMISSIONS sorusu, sonra WEAPONS-BOMB sorusunu soralım. dördüncü kata inip Roscoe'ya WEAPONS-BOMB? diyelim. Oda bombayı yapmak için bi battery, bi tane digital clock, biraz da high-explosive lazım diyor. Elimizde ki battery'i Roscoe'ya verelim. 3 ncü kata Shannon's Guns & Ammo'ya gidelim. Shannon'dan TNT satın alalım. Gelmişken silahlar için cephane de alalım bari. Özellikle Shotgun için, çünkü yavaş yavaş alien'lerle kapışmaya başlıcaz. Auto pistol falan pek işe yaramıyor. Yeni bir armor almak da iyi olur. Eğer paramız yetmiyorsa caddeye çıkıp Scavenger avlayalım. Sonra Roscoe'ya aldığımız TNT'yi verelim. Burada bomba olayına bir ara verip, Boris'le konuşup oyunu save edelim. Akabinde Karl'la konuşup MISSION alalım. 1 nci kata tırmanalaım, tırmanmay devam edelim, işte birinci katın üstündeyiz ve karşımızda bir teleport var. Yerdeki medikit'i alalım. Teleporter'ın içine girelim Teleporter'ı kullanıp (USE) Mission Book'daki renk kodlarını girelim (Blue-Yellow-Green-Green). Burada ki Raksha'ları öldürelim ve.. ve.. ay ne yapmışım ben, tüüh rezil olduk yav. Tüh, tüh, tüh... Ben bırakıyım bu yazarlık işini iyice bunamaya başladım. Yer bitmiş yahu. Hayır oyununda en heyecanlı yeriydi. Naapsak ki şindik. Devam etsem MEG oyar beni etmesem ayrı bi olay. Oyunun devamında görevleri almaya devam dip yerine getirmeye çalışın. Bol bol save edin. Anten'le telsiz yapmayacaksınız, ulaşamadığınız bir yere uzanmak için o. Başka ne diyem bilmiyom ki. Rezil olduk rezil...

Oyunumuz Fallout'un arcade'i bol olanı diye bir tanım yapacam, olmayacak, Fallout'a ayıp olur. Oyun güzel alın oynayın.

Dosyayı kapamadan önce son birşeyler ekleyeyim:

●Yeni bir silah aldığınız da onu elinizden geldiğince kullanın. Ne kadar çok pratik yaparsanız, o kadar iyi vurursunuz. Scavenger'lar ne güne duruyor.

●Credit'e ihtiyacınız olduğunda, caddelere çıkıp Scavenger avlayın. Üzerlerinden çıkan hırdavatları Harry'e satın.

●Öldürdüğünüz her mahlukatın üzerini mutlaka arayın. Ne dedim mutlaka arayın.

●Psionics güçlerinizi kullandıkça yenilerini öğrenmeye hak kazanıyorsunuz. Thorne (havada duran adam) ve Rumiko'ya (Hospital'daki bayan) ara ara uğrayın. Size yeni şeyler öğreteceklerdir (özellikle psionics gücünüzü sağlık gücüne çeviren spell mükemmel).

Son olarak da; Allah sabır versin...

☒Hüseyin 'Dalgın Yazar' YEŞİLBAŞ

FİRMA: PLAYMATES INTERACTIVE

TÜR: ARCADE ADVENTURE

SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 60MB HARDISK

GENEL: %85

Dünya ile aynı anda

tamamen Türkçe olarak

Türkiye'de

bu düş ayaklarınızı yerden kesecek

Multimedia Kulüp kartını doldurup gönderen herkese
15 saat hediyeli RaksNet internet erişim paketi

DREAMS

düşlerden gerçeğe

TÜRKÇE SESLENDİRME ▸ TÜRKÇE METİNLER ▸ TÜRKÇE KULLANIM KİTABI
3DFX OPSİYONLU ▸ REAL TIME 3D ▸ 3D SOUND SYSTEM

CRYO

© RAKS NewMedia CD-ROM OYUN SERİSİ RAKS

TÜM RAKSOTEK, D&R MAĞAZALARINDA VE BİLGİSAYAR BAYİLERİNDE

RAKS NEW MEDIA

DETAYLI BİLGİ İÇİN; TEL: (0 212) 274 02 97 FAKS: (0 212) 274 50 92

WORLD CUP

Merhaba, eee, ben Bülent Karpat, sanırım bu maçın esas yorumcusu hastanıyormuş da gelmedi, eee, size bu maçı ben anlatıcakmışım. Merhaba, şimdi takımlar seromonide. soldan sağa Tugay, Hakan, Recep, eee pardon şeyyy, neyse seromonileri bi garip gördüğünüz gibi. Çukulata renkli futbolcu malezyalı olmasına rağmen...eee.

Mükemmel bir atmosfer ve futbol için herşey var. Star televizyonu olarak virtual Studio imkanlarını kullanarak şey, en iyi açıdan size göstericez bu müthiş maçı. Şimdi top kimde bakıyorum ve evet soldan gidiyor o, ve tehlikeli bir atak başlıyor. Oğuz Sarvan yani, hakem düdük çaldı ama oyun devam ediyor. Çukulata renkli futbolcu birşeyler yapacak..

Ve işte mükemmel yakın açı, futbolcular kan ter içinde mücadele ediyorlar. Topun Texture'ı gerçekten çok güzel. Sağdan ikinci futbolcu sanırım takım arkadaşına tekme atacak. Tribünleri şu anda görmüyorsunuz ama "Çayırbaşı burma, burma.." şarkısını müthiş atmosfer eşliğinde icra ediyorlar, eee, Nestle Çukulata renkli futbolcu ise eee...

Ve görüyorsunuz aynı formalar ve oyuncular Fransa ve İngiltereyi bırakıp, eee, İtalya ve Almanya adına mücadele ediyorlar. Almanya bi adamı durduramadı pek sayın seyirciler, Nedense bir türlü reklamda girmedi. Şu anda yanımda Hıncal var ve evet, gol olması lazım. Eee hayır. Yani bilmiyorum. Star'da kalın, eee...Çukulata!!!

Kendi kendini öven insanlardan da, eserlerden de, tüzel ve ya özel kişilerden de nefret etmem ama hoş karşılamam bu davranışı, sevmem. Ali, kendi kendini övdü durdu diye bir ortam olsa, hiç girmem o ortama, kaçar giderim. Ali'yi kendi içinde yalnız bırakırım, üzerim O'nu, ama hiç kasmam, kaçarım... Bu yüzden hayatta en son yapacağım şey kendimi övmektir. Her ne kadar süper ötesi, infra-olağan [oğlan değil, dikkat edelim, olağan] bir kişiliğe sahip olsam da, manyak espritüel, kocakafalı [zeki anlamında] bir yapım olsa da, dikkatli takip eden okuyucular bilirler, asla bu özelliklerimden bahsetmem. Hatta bunlardan bahsetmeyeyim diye, pek çok oyunda "**single player**" nedir diye sütunlarca anlatmışımdır, bilene de bildiğini unutturmuşumdur.
Ama bu ay öyle bir şey oldu ki, bu kez biraz övüneyim dedim, yani Tanrı sizi korusun, övünmeye başlayacaktım az daha. Ancak sonra, şuramdan şöyle bir ağrı girdi, bu isteğimi geçirdi, geçti gitti. Oh diyenleriniz çok olsun...
Fakat, yine de, yapımcı firma tarafından Mayıs 98 çıkış tarihi verilmiş bir oyunu, Mayıs 98'de Türkiye'de, gelmeden, çıkmadan açıklayan, tanıtan bir dergide yazar olmakla ciddi anlamda ne kadar övünsem azdır, onu kabul ediyorum ama yine de bakınız, şöyle bir değindim geçtim...
Gelelim "single player"a... O da yalnız bi oyuncudur, hatta bekardır, benim gibi, içimizden biridir... Ne Ali'yi tanır, ne de Mehmet'i, kısacık hayatında hep single'dır ve single kalacaktır...
Güzel dedim mi?
Fifa'nın tahtından bahsettim durdum asırlar boyu; şöyle güzel tahttır böyle tüzel tahttır, salla salla korkma, hiç de bi şey olmaz vs vs diye diye Fifa'yı yücelttim de yücelttim. Haklı değil miydim? Haklıydım.
Bakma şimdi bana öyle, herkes biliyordu, onun bir numara olduğunu. Ama ne oldu, Electronic Arts durdu mu, durmadı tabii. Yine öyle bir oyun çıkardı ki, Fifa'nın tahtını bırak, ben durduğum yerde sallandım da düştüm, yerde taklalar atarak ilerledim, kafamı komodine çarptım da ancak durdum.
EA kendini aşabilir mi derken, yapacağını yaptı ve, işte: **WORLD CUP 98.**
Tüm Dünya Kupası takımları, on ayrı stadyumda, dünya kupası atmosferi, o tat o doku o heyecanla, açılış ve kapanış seremonileriyle, kupanın maskotuna kadar, Fransa'ya herkesten önce gitmeye hazır mısınız? Parlevu Franse?
No, ih libe dih...
Yaaa, gördünüz mü, yaparım ben öyle, acımam...
Üstelik bu kez, tüm 98 takımlarının yanı sıra, **Classic Team Mode**'da, Macaristan 1954'den [kuzey kutbunda röveşata yapan ilk Türk kaşifi ünvanını aldığım sene], İngiltere 1966'dan [Madagaskar'da bekara -single- ev vermedikleri yıllar], Almanya 1990'dan da [İskoçya dağlarında madımak toplağıdım yıllar] takımlar var.

Asıl bombalara gelince,

sıkı durun, hatta dört komodin alın, kare yapıp içine girin,
çünkü birazdan sallanıp düşecek, yerde taklalar atacaksınız. Muder, oğlan abartma, diyenleriniz olabilir, e buyur abi, abarttım mı abartmadım mı gel beraber tadalım, açıl bakim şöyle:
Tüm Dünya kupası takımları dedim mi?
Dedim, yenilik mi bu şimdi dedin, nedir ki yani dedin, anlatsana be adam dedin, kafamı yakalamaya komodine çarpmaya çalıştın, yaptın şimdi, masum masum bakma okuyucu karşısında. Neyse, geçtim onu, bitmap render nedir bilir misin?
Yes, ayn zway dray, unsere haus. Tüm takımların bitmap renderlenmiş [ne olduğunu bilmiyorsan yorma kafanı, güzel grafik diyeyim sen anla] home ve away üniformaları [forma, aşortman yani senin anlayacağın] var. Bunu geç de, ya oyun boyunca, rüzgardan sallanmaları o formaların ve oyun ilerledikçe çamura bulanmalarına ne diyeceksin?
Yeni değil de de, komodin gelsin...
Pekiiii, her ülkenin marşları? Olabilir diyorsun, peki ya tezahüratlar? Açılış ve kapanış seremonilerindeki zerafet?
Bak adamlar yapmış... Her zaman derim atmosfer çok önemlidir, delmeyin etmeyin diye. Delmeyin kısmı için özür dilerim, çok salak bir espriydi. Görüyorsun abi, mükemmel kalmak zor... Neyse, konuyu değiştireyim;
Yorumcular ki, maçı yorumlarlar hani. Ay heyecandan güzel tarif edemedim, yorumcu kim bilir misin? Chris Waddle desem? "Tanımam"a bir komodin...
Kenneth Wolstenholme? Tamam tanımadın diyelim... ya John Motson, Des Lynam??? Yetmedi mi yoksa? Gary Lineker??? Hepsi, evet hepsi senin oyununu, senin maçını yorumluyorlar, TV tarzında, gerçeğe en yakın... Tanrı'm cennette miyim?
"Peki ya hız?" mı dedin? Dur geliyorum, acele etme... Hız önemli tabii, simdi oyun hızını daha ayrıntılı ayarlamak mümkün World Cup 98'de... Üstelik bu kez daha hızlı, daha ve daha...
Hazır söz hızdan açılmışken, **Compression Touch™ Technology** [Yaa ich habe hausübung] diye bir olay vardır, yani varmış. Bunca yıllık oyun yazarıyım, ilk defa

RLD P 98

karşılaşmıyorum ama anlamını bilen bir insandan dinlemek gereği duydum ki olay şuymuş: Bu teknoloji makinanızın daha uzun ömürlü, kirece karşı daha bi yumşak özen… haaadi len…

Bu **Compression Touch™** teknolojisi, oyuncuya verilen komutun daha çabuk bir şekilde reaksiyona çevrilmesini mümkün kılarak oyunun daha akıcı olmasını sağlar. Nasıl anlattım ama, gördün mü kireci? Söz teknolojiden [kireç] açılmışken, **Cutting-edge motion capture**'dan da bahsetsem iyi olur. 80'lerin başında evlerimize giren renkli televizyonlar diye söze başlasam? Yok hiç girmeyeceğim. **Cutting-edge** [das is gud], kenarların kesilmesi demektir arkadaşlar, ingilizce bilmiyormuşum gibi bakmayın bana, **Cutting-edge motion capture** ise, kalecilere has hareketler olsun, sahaya çıkışlar, gol sonrası sevinçler, çek bi beşlik ve benzeri hareketlerin daha göze hoş gelir tarzda işlenmesi, yapılması anlamına gelir diyebiliriz sanırım. Hatta dedim bile…

Üç zorluk derecesi var, amatör [Muder], Profesyonel [Alper] ve World Class [Emre]. Ben Amatör'ü tavsiye ederim, yenmesi kolay oluyor.

Söz yenmekten, yenilmekten açılmışken, yediği her golde kafasında kabak patlattığım kalecim geldi aklıma [kabak kafalı]:

World Cup 98 ile beraber tabiattaki bir çok bahane de sular altına gömülüyor [my heart will go on and oooon]. Örneğin, bir kalecinin gol yedikten sonra, `ne vuruyorsun abi, sanki kopa [kupa değil, kopa] mı alacaktık hayret bir şeysin`, bahanesi, yerini, vur abi vur, kanırt beni dünyaların kopasını kaybettirdim sana şekline dönüşüyor. Bu da tabii espri oluyor, insanın yüz kasları geriliyor, hatta bazılarının ağzı kulaklarına varıyor ki şüphesiz onlar gülmeyi seven insanlardır, onlar ki kalp krizi riskini azaltmış olanlardır.

Utanmazlar yaa… Neyse, ne diyordum, bak az daha diyeceğimi de unutup onca insanın önünde rezil oluyordum, iyice uçmuş bunlar. Neyse, kaleciler daha bir zeki desem, inanın doğru olur ki, yeni gelişen, KBK, "Kafası Büyük Kaleci" teknolojisi sayesinde, oyundaki kaleciler, hatalarını öğrenip, düzeltebiliyorlar. Hala komodinler sağlamsa, yetmediyse, bitmedi diyorum ben de…

Team Handicapping [Aaa, Was is das?] diye bir olay var. Bu nedir ne değildir'den önce şunu söyleyeyim, seçersin Brezilya'yı alırsın rakip olarak da Madagaskar'ı oh, at baba atalım, yenersin adamları, ne moral kalır ne bir şey Madagaskar'da, bekara ev verilmez bile, ta o kadar.

İşte bu olayı engellemek için, tüm bekarlar "singles" böyle bir "team handicapping" geliştirmişler. Böylece, oyuncunun kazanması seçtiği takıma değil de, onun genel yeteneğine bağlı oluyor. Bekarım diye mutlu da mı olamam sandınız? Alın bakalım…

Gelelim, Fifa'da da olan, **Catch-up logic** [mönşengladbah?] davasına. Buna kısaca "mantığı yakalamak" diyebiliriz. Ama nedir bu mantık, ne mantığı, neden kaçar mantık, niye yakalarız, mantık mı o da ne? ne gibi? şeklinde sorular gelebileceğini düşünerek bu konuyu biraz daha açıyorum:

Efendim, bir adam, rakibini ezip ezip büzüyorsa yene yene [kedi'nin fare'yle oynama mantığı], rakibinde de hiç bir değişiklik yoksa [ölü fare], bu adam bu rakipden sıkılır [kedi fareden sıkılır, onu yer]. Oysa **Catch-up Logic** sayesinde [akıllı fare, canlı], adam rakibi bir yener iki yener [bir cırmık iki cırmık] üçüncü de, rakip bir şeyler kapar [fare kaçmaya çalışır] ve oyun daha zevkli hale gelir, daha çok oyun daha çok galibiyet… sonuçta fare yenilir mi yenilir, o ayrı…

Bir diğer önemli ayrıntı, yıldız oyuncu hareketleri!

Dikkat ettiyseniz ünlem koydum cümlenin sonuna. Önemli bir olay yani. Yıldız oyuncuların kendilerini has hareketleri vardır, futbolla uzaktan yakından en ufak ilgisi olan insan bunu bilir. Örneğin Gullit'in bi saçlarını arkaya atışı vardır ki, ah içim gider diyeceğim, espri olacak. Çok espri yaptım, yoruldum, bunu yapmayayım. Zaten çok karışık saçlar, girmeyelim,

çıkamayız. Bak hala espri yapıyorum, yok böyle bir şey, hatta, ay Muder sen adamı öldürürsün, fare gibi oynarsın, adi aşağılık kukuman kuşu seni…

Ne diyordum, işte yıldız oyuncuların kendilerine has hareketleri oyuna eklenmiş. Ayrıca, oyuncular, hava şartları ve maçın atmosferine göre tavır takınıyorlar. Alem şu oyun anlatışıma hasta ben sana Kullit…

İşte bir oyunu "oyun" yapan özelliklerden bir kaçını daha gördük beraberce… Eee, ne diyorsunuz?

-Peki.

Bazen yetenek kadar, taktik de önemlidir. Yalnız, burada anahtar kelime: "bazen" Size ve takımınızın kendi ana taktiğine uyan bir çok strateji ve tarz seçmek de mümkün World Cup 98'de… Olmasa şaşardım demeyin, doğru strateji önemlidir…

Dünya Kupası resmi isim haklarına sahip Electronic Arts'ın da dediği gibi [benim bir şeyim yok ama olsun ;) "There is only one World Cup Video Game" [Politzay!] ve gerçekten, World Cup 98 de bir tane… Alınması şart diyorum, kesinlikle tadılmalı. Mükemmel.

EA bu işi biliyor diye bir kez daha demiyorum, bunca sözün üstüne…

Bu kez değişik bir tat yaptım, dikkat ederseniz her seferinde kendimi aşıyorum, mükemmel olmak imkansızdır, bilirsiniz, siz bir de beni düşünün,

mükemmel olmayı geç,

hep öyle kalmak zorundayım… :)

Yaz geldi gelecek, sıcak hava, deniz, kumlar tenis ve kızlar,

Okula dikkat ederek, kazasız belasız atlatın, ÖYS'ye de az kaldı, sıkın dişinizi sonrası, biliyorsunuz;

deniz, kumsal, kızlar, mavi…

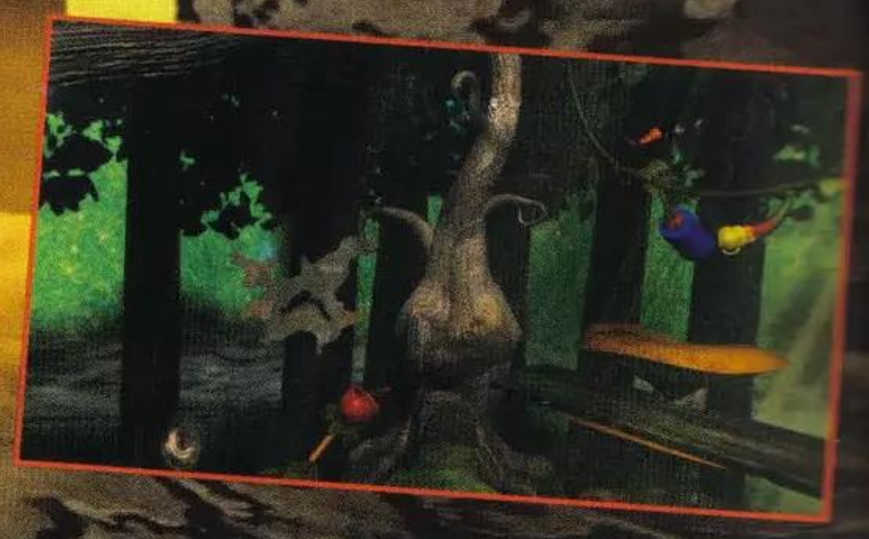
Yalandan kim ölmüş, bakmayın bana öyle… Bir durum olursa aşağıdaki adreslerden birine mail atın, benim hakkımda yazılanları da okumuyor, mutlu olmuyor değilim, konuyla ilgili herkesin elma yanaklarından öperim, bırakmam.

Eh, mavramızı yaptık, oyunumuzu açıkladık, şimdi ne yapıyoruz, sanırım kaçıyoruz.

Toplumsal mesajımı verdim mi, dur bir tane daha vereyim, çok asitli içecekler mideye zarar verebilir, benim gibi küçük mideli adamlar da çok yemek yer, üstlerine gitmeyin, bırakın yesinler…

☒MUDER "Yekpare Bekar"
muder@gsmnet.com
muder@muder.com

FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92



Bir maceracının not defterinden...
22 Mart 1998 pazar

Yıllar sonra Zork'a geri dönmek benim için tuhaf bir duyguydu. Bu şirin ülkedeki son maceramdan beri (Bkz. Zork Nemesis) etraf bir hayli karışmıştı. Büyü düşmanı despotun teki, krallığın yönetimini ele geçirmiş, gariban halkı inim inim inletiyordu. Müdahale etmem gerektiği sonucuna varıp, hadisenin içine balıklama daldım.

Ulaştığım kavşak noktasından sağa döndüm. İlerledim ve diktatörün sarayına ulaştım. Soldaki işkence sayacının yanından urganı aldım geri döndüm. Düz gidip kasabaya girdim. Çaldığım her kapı yüzüme kapanınca gıcık oldum. Balık satan dükkana geldim. Balığın yanındaki birayı alacak iken alarm çaldı. Kadının dırdırı kesildikten sonra gözüm oradaki alete takıldı. Megafonun sesini en yükseğe çıkardıktan sonra birayı almayı tekrar denedim. İşte oldu. Altındaki kapanıda kaptım. Hemen soldan vincin yanına geliverdim. Vince dokundum. Geveze balık suya daldıktan sonra kapanı vincin çengelinde kullanıp onu tekrar çalıştırdım. Hooop. Açılan sandıktan sihirli lambayı aldım. Lamba tamirinin yapıldığı dükkanın kapısını yumrukladım. İçerden İndiana Jones'un kafasına sümsük yemiş hali olan palavra Jack çıktı. Beni içeri almayınca kapıya lambayla vurdu. Vukaatın ardından masada duran purolardan birini arakladım. O esnada Jack tarafından kapının önüne kondum. Öylemi Jack, görüşürüz yavrucuğum. Hemen kasabanın sonunda müfettişin (Inquisitor) biblosunun bulunduğu mekana geldim. Puroyu bebekle kullandım. Yangın yangın!!!!

Soldaki fıçıya çok çabuk dalıverdim. Palavracı olduğundan daha da salak olan Jack'ın başına gelenler içimin yağlarını eritti doğrusu. Dükkana geri döndüm. Artık büyülü lamba benimdi. Kavşaktan kuyunun olduğu yere vardım. İpi bağladım ve "Ya Allah" daldım bilinmeyene.

Dugeon Master (Lamba) ve hoş hatunun brifinginden sonra elimdeki büyü kitabını açtım. Rezrov büyüsünü önümdeki kapıda kullandım. Çıkmadan önce sağdaki kovadan coin'i alıverdim. Aşağıda hemen sağ yanımdaki cam bölmeye açtım. Çekici aldım. Çekiçle cama vurdum. Kılıç ve harita benimdi artık. Sağa döndüm. Yerde duran müfettiş kurbanı konserve ejderhayı aldım. Düz ilerledim. Soldan sarmaşıklarla örülmüş geçide vardım. Sarmaşıklara karşı kılıcımı çektim. İşm bitince içeri daldım. Dugeon Master'ın uçuk mekanıydı burası. Sağdan dolabı açtım. Kürek ve scroll'u aldım. Geri dönmek üzere oradan ayrıldım. Soldan ilerlediğimde karşıma kapalı olmak densizliğini gösteren bir adet kapı çıktı. Rezrov maymuncuğu, kilitli kapıcıkların tek dostu sorun çözümleyiverdi. GueTech'e hoş geldim.

Büycülük enstütüsüne girmek kolay değil tabii. 0-3 yaş grubu için düşünülmüş zor bulmacaları çözüp son sütunda da pencere şeklini oluşturduktan sonra yine bu aynı pencereden içeri girdim. Girer girmezde kapıdan gerisin geriye dışarı çıktım. Haydaaa... bina nereye kayboldu? Ya sabır dedim, bir yarım dönüş yapıp sağdaki dökümtüyü kürekle eşeledim. Bingo! Bu scroll'a da sahip olmuştum. Soldaki transport aygıtına haritayı yerleştirdim. Gideceğim yeri crossroad'a ayarladım. Hoppaa işte şimdi buradayım. Sevdim bu işi...

Sağdan turnukiye geldim ve coin'i turnikede kullandım. Metro haritasının önünde kendal büyüsünü tatbik ettim. İlk durağım ölüler beldesi Hades'ti. Platform'a çıktım ve... Hades'te iskeletin elinde ve yanında duran mecmualara şöyle bir göz attım. Ama beni asıl ilgilendiren sol elinde duran ve maddi durumumu düze çıkaracak oyundu. Aldım ve oynadım. Burada açıklamaya tenezzül bile etmiyorum. Aptal bir oyundu ve 500 kağıdı cebime atmak zor olmamıştı. Benim Zork Nemesis maceram ne kadar meşakkatliydi hatırlarsınız. O açıdan olsa gerek bu çerezler beni sadece güldürdü. Kahkahalarım kesildikten sonra aklıma bu parayı böyle kullanamayacağım geldi. Bozdurmalıydım. Sağdan cehenneme girdim. Oradaki transport aletiyle GueTech'e ışınlandım. Pencereden dalıp ilerdeki makinelerden ortadaki olanına yaklaştım. Kağıt parayı alette kullanarak sonsuz sayıda çil çil paralara kavuştum. Dışarıdaki transport'u kullanıp crossroad'a oradan metroya gittim. Flood Dam'ı haritadan seçtim. Sağdan baraj kontrol mekanizmasının olduğu bölgeye ulaştım. Oradaki kitaptan Golgatem'i aldım. Baraj kapaklarından kapalı olanına Rezrov'u uyguladım. Panelde soldan ilk iki düğmeye bastım. 180 derece dönüp ilerlerken yerde borular gördüm. Yeşilliğe Throck büyüsü fırlattım. Onu aldım. İlerledim. Karşıma çıkan makinaya parayı attım ve zarf açacağını kaptım. Transport aleti olmadığından Hades'e oradan kendimi transfer ederek GueTech'e döndüm.

İçeride sağ baştaki zımbırtının yanına geldim. Fareye benzeyen vakum aletimi zımbırtının altındaki boşluğa yerleştirdim. Slot'a para atıp 8 numaraya bastım. Vakumun kapağını açıp Zork Rock'ı aldım. Hemen arkamdaki makineylede bir kez daha parayı kullanıp sağdan henüz fonksiyonel olmayan Obidil'i aldım. Daha sonra meşrubatların bulunduğu zamazingonun başına geldim. Zork Rock'ı Blam Classic bölmesine yerleştirdim. Parayı attım. "Save" zırhına büründüm. Düğmeye basıp Zork Rock'ı aldım. Hızlı bir biçimde

ZORK GRAND INQ

ilerdeki koridorun girişine geldim. Yukarı baktım. Infinite kelimesinin üzerine Igram'ı kullanıp sonsuz koridorun sonunu getirdim. Koşarak koridorun ucundaki dolaba vardım. Orta sıradan ikinci bölmeyi açtım Zork Rock'ı oraya koydum ve açılmış dolaptan kartı aldım. Aşağıdan da mor yumurtayı alıp kitaplara göz attım. Büyülerden bahseden kitabın sayfasına Kendal'ı kullandım. Sola yönlendim. Kapıya kartı yerleştirdim. İçeri girip sahipsiz kılıçlara fazla bulaşmadan direkt olarak köprünün halatlarına kılıcımla taarruz ettim. Muhendislik bilgimi Golgatem büyüsüyle birleştirip boşluğa eskisinden çok daha iyi bir köprü inşaa ettim. Karşıda hemen sağa döndüm. Sepetten boş kağıdı kaptım. Mekandaki mevcut makinelerin tepelerinde isimler yazıyordu. Elimdeki kağıdı sırasıyla Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmografication'a soktum. Elimde oluşan Berbut kullanılmaz haldeydi. Tam karşımda duran spell Checker'a Obidil ve Berbut kullandım. Yohohoo!!! İki nurtopu gibi büyüm daha olmuş idi. Transport marifetiyle Crossroad'a ulaştım. Hani hikayenin başında indirdiğim cam vardı ya, aha işte oraya geliverdim. Ağaca önce Igram büyüsünü ardından Beburt'u zımbalayıp düşeni aldım. Uzun zamandır uğramadığım Dungeon Master'in mahallesine bir göz atayım dedim.

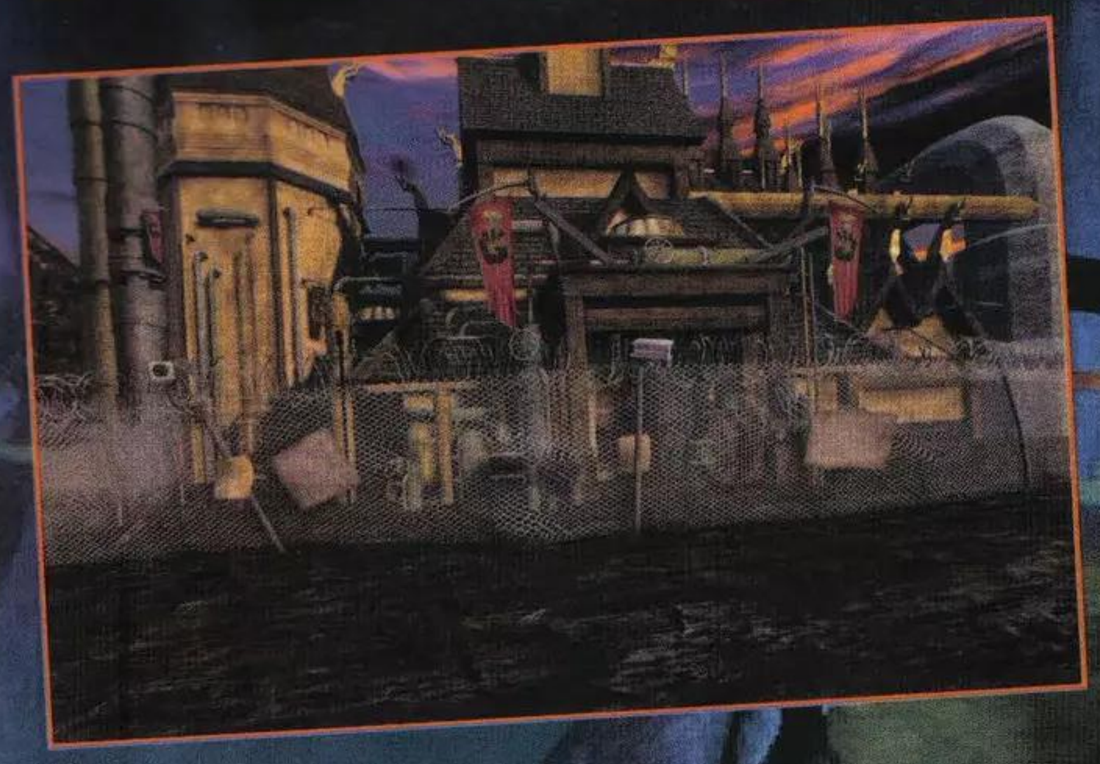
Orada hemen soldaki etobur bitkiye mor yumurtayı verdim. Uyuştu yavrucak. Kılıçla başını dalından koparttım hemencecik. Evin arkasına dolandım. Pencerenin altındaki bitkiye Throck yapıverdim. Etobur botanik garibesini üzerine oturttum. Çekiçlede mantara kodummu bitkicağız kuş misali havalanıverdi. Sonuç...

Sonuçta istediğim kağıda kavuşmuştum. Kağıdı alıp yaratığı geride bırakarak kapının önüne geldim. Sarmaşığın efendisine (Dungeon Master) sadakati gözlerimi yaşarttı, ancak içeri girmeliydim. Soldaki küllük puro için idealdi. Sağdaki kuşluk ise kadehe benziyordu. Biramı buraya boşalttım. Artı olarakta kağıdı biraya bastırdım. İşte oldu (Oğlum sarmaşık; içki ve sigara sağlığa zararlıdır. Bilmez misin abe kızancık?). Paldır küldür içeri dalıp orada rafta duran siyah zımbırtıyı, kavanozu, tuhaf şeyi yani kısaca alınacak ne varsa herşeyi aldım. Kitaplara da şööle bi göz attım. Ağaçtan yeni yeni olmuş bardağı (Hö !) koparttım. Telesekreterden asırlık mesajlar dinleyip mest oldum. Yatak odasından penceredeki scrollun geri kalanınıda alıp yatağın üzerindekine göz attıktan sonra dışarı attım kendimi. Evin solundan arı kovanına yaklaştım. Aldığım beyaz zamazingoyu tıkaç niyetine kovanın deliğinde kullandım. Arılar toz olunca kovanı caarrttt diye ortadan ayırıp içindeki balı çıkartım. Eve dönüp dönüp yosunu, siyah nesneyi, bardağı, beyaz şeyi,balı ve kavanoz'u ağaca koydum. İşlem bitince bardağı almayı unutmadım bittabiki. Artık büyü kitabında Wastard isimli bir büyü daha taşıyordum. Arkamdaki panoya dokundum. İlerde sağa sola gidip duran kaleye (uçtuk, iyice uçtuk). Obidil büyüsü yaptım ve yaklaşınca içeri dalıverdim. Başımı kaldırdım ve gördüğüm kalpten Narvili aşırdım. Yatak odasına dönüp aynaya girdim. Aynanın içindeyken çantamı açıp biraz önce aldığım iki scrollu merceğin altında birleştirdim. Aynadan çıkıp dolaba yönlendim. Açtım Narvili üstünde kullandım. Sonunda konserve ejderha bir işe yaradı ve ben Yastard büyüsünü onunla kullanarak başka bir boyuta intikal ettim.

Piuvvv.... Yoruldum be. Evin arkasına dolanıp Glof scrollunu aldım. Amma ve lakin tünelin öteki tarafına cansız materyaller geçemiyor. Yapacak birşey kalmadı bu macera burada biter türünden düşünceler içindeyken posta kutusu gözüme takıldı. Kutuyu açtım ve üzerinde Hades ibaresi olan zarfı kaptım. Tabiki büyüyü içine koydum. Zarfı kutuya yerleştirdim. Kapattım. Küçük bayrağı kaldırdım ve tünel yoluyla geri döndüm. İstikamet artıkın Hades'ti. Nam-ı diğer cehennem.

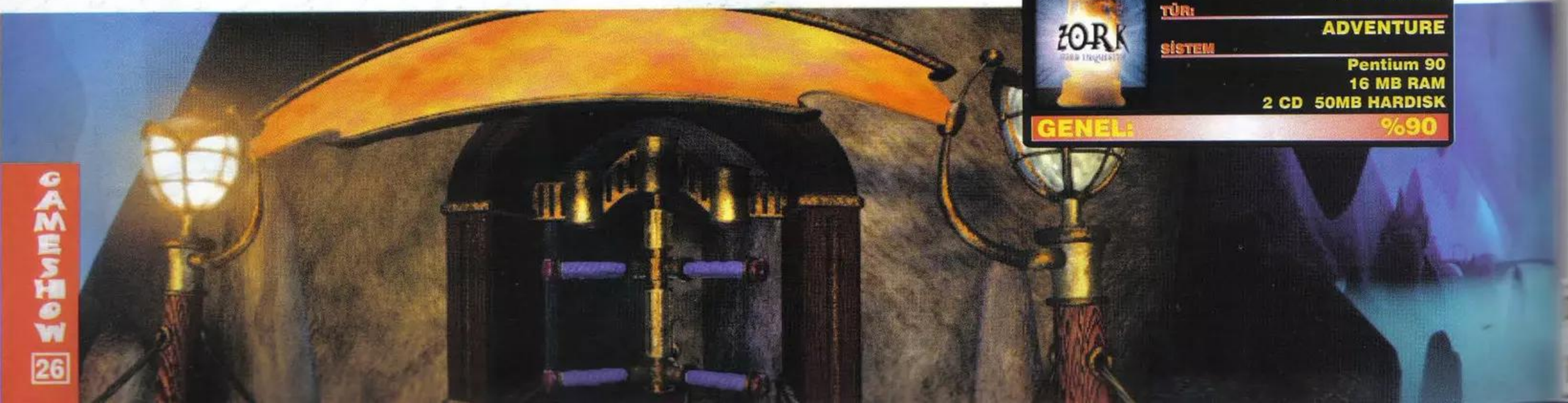
Telefonda ilginç hani. Basitçe yapılacak olanı veriyorum dikkat !! 8'e bas ardından 2'ye, daha sonra tekrar 8'e sonra 9'a ve 5'e işte hepsi bu. Bunu belirttim çünkü olur ya başka maceraperestler ayak izlerimi takip ediyorlardır. Zaafiyet geçirip bir deri bir kemik kalmış sandalcıya istediği iki Zork lirasını verdim. Karşı tarafta uyuz cehennem yaratığıgla konuştum. Cehennem kapısındaki postadan mektubu alıp mektup açacağıyla açıverdim. Son sürat karşı kıyıdaki transporta ordanda büyü birleştirme makinelerinin olduğu yere ışınlandım. Aynada birleştirdiğim scroll'u spell checker'da tamir ettim. Crossroad'a gittim. Oradan yer altına indiğim ilk ekrana geldim. Hades'ten

UISITADOR



aldığım sihri, kafamı yukarı kaldırdığımda gördüğüm ipe karşı kullandım. Onu da aldıktan sonra ver elini metro ve ver ayağını manastır.
Ehh geldik işte. Yukarı baktım. Boşluğa büyüteç altında birleştirdiğim ip ve kılıcı fırlattım. Zart diye çıktığım yer sarayın içiydi. Sağ taraftaki panelde Hall of İnquisitora doğru ibreyi yönlendirmeyi uygun gördüm. Solda sarı lambalı tekerleği döndürüp yeşil olanada abandım. Baş döndürücüydü doğrusu. Dışarı açılan kapıdan çıktım. Paneli açıp iki kez uğraşarak balyozlardan birini aldım. Elinde çekiç olan robotun oradan hemen sağdaki kolu sonuna kadar aşağı çektim. Kırılan çekici balyozla değiştirip kolu aktive ettim. Hoppaa. Bir tünel daha. Tabii olarak Narvıl büyüsünü tünele uyguladım. Baş döndürücü işlem esnasında içine düştüğüm sandığa gidip bir bakayım dedim. Aboovv!! Totemize kurbanı bir hatun. Aldım doğal olarak onu. Tam tünelin önünde ona birde Yastard uygulamaz mıyım.
Ben burayı bir yerlerden hatırlıyorum ama hadi hayırlısı. Düz gidip kapıyı tıklattım. Pek de kibarlar neden acaba. Kumar masasından oyun kağıtlarını aldım. Dart'ın orada kendi halinde uçup duran ineği pardon sineği sinek dörtlüsüyle çarpıp dörtlüyü sinek beşlisi haline soktum. Masaya geri dönüp soldan sağa slotlara 5,1,2,3 şeklinde kağıtlara yerleştirdim. İri amcam tarafından palavra Jack'ın huzuruna çıkarıldım. Kendini akıllı zanneden avanak Jack'le çoluk çocuk işi bir oyun oynayıp onu donuna kadar soymak bir hayli zevkliydi hani. Yanlız bu arada bir kadını yönettiğimi farkettim ve kişilik bunalımına gark ettim. İç çamaşırını bir kadının önünde çıkarmak istemeyen keriz Jack bana bir küp verdi. O esnada çüşş ve ohhaa tepkilerini aynı anda verdiğim bir vakıa gerçekleşti. Yürüyen şato tekrar sahneye çıkıvermişti. İçine girdim. Kübü şimdi hatırlamadığım standlardan birine koydum. Tünelden ufak ufak uzadım ve cehennemin dibine kadar yolum vardı.
Kayıkçıya ücretini ödeyip karşıya geçtim. Geçer geçmezde Snavıg büyüsünü iskeletorun üzerinde tatbik eyledim. Hızla ucubelerin yanına gelip konuşup ardından isimlerin olduğu board'a baktım. En altta soldaki isme (Chron) bastım. Soldaki mavi çirkin yaratığın konservesini farkettim ve aldım. Tünelde Narvil'i kullanıp ilk aldığım ejderha konservesine Yastard yaptım. Öteki tarafta ufak adacığa gidip boynuzu dürttüm. İskeletten pompayı ortadaki adadan da şişme botu ve şime bebeği aldım. Canavar kafalı adaya uçup her iki burun deliğine bebeği ve botu yerleştirdim. Onları pompayla şişirdim. Açılan ağazdan içeri süzülüp cevizi ve yukarıda sallanan dişi aldım. Fırlatılan ipi soldaki dişe bağladım. Kabiliyet fukarası meçhul sahış ebedi istirahatgahına doğru düşerken ben iipe zıpladım. Cevizi bota koydum. Aldığım ipi dışardan oyuncağa ve bota bağladım. Altın dişi içeride bebekle kullanıp hızla olay mahallinden uzaklaştım. Taaa taam!! Aşağıdan botu ve cevizi alıp sinir bozucu kalenini ta dibine bir yerlerine cevizi oturtum. Tünele girdim. Cehennem zibidilerinin üzerinde Snavig yapıp çok seri biçimde bir iken, iki olan sandalcını yanına ulaştım. Lanet parayı lanet gırtlağına tıkadıktan sonra transport ile Dungen Master'ın malikanesine geldim.
Evde Yastard büyüsüyle mavi yaratığı kullanıp tünelden geçtim. İlerden biraz uğraşarak iki meşalenin ikisinide aldım. Kapının tahtalarını söküp evin içine daldım. Aşağıda dişimin kovuğuna bile gitmeyen bir kaç ton taş yedim. Sol taraftan bir yumurta kaptığım gibi hoppa yukarı. Yumurta kaba, meşale yumurtaya, yumurta aşağıda sol tarafa. Ve evet yazıkki zor bir bulmaca orada sizi bekler vaziyette. Olmaz ise birde tahtaya deneyin. Bakarsanız oluverir. Kafaya alabilirseniz eğer geri dönün. Panonun ardından kaleye girip onu yerine yerleştirin. Tünelden çıkında görün... İnquisitor'un çirkin suratını. Ben gördüm.
Zindanda "car car" konuşan neyi idüğü belirsiz adamla muhabbet ettim. Verdiği kağıdı almak için mektup açacağını sağ alt baştaki vidayla kullandım. Kağıdı zindan kapısının alıtına sürdüm. Yine mektup açacağıyla anahtar deliğini kurcalayıp anahtarı kağıda düşürüverdim. Tanrım bu numarayı ne çok yapmıştım macera kariyerim boyunca. Anahtarı aldım kapıyı açtım. Sola ilerleyip cihazların yanına ulaştım. Jack efendinin hücresinin kodu neydi. Aha... (31AB)
... Dangalak Jack'ın firarı akabinde yırtık çoraptan fırlar hesabı kale dostumuz çıka gelir. Kafa ,ceviz, küp alınır tabii. Hikayenin başında tanıdığımız hatun yine peydahlanır ve kahramanımıza bir scroll daha uzatır (kusmak üzereyim) Bunu eline geçiren büyük macereperest durur mu. Nelbetteki nayır. Aldığı büyü kağıdını büyü kitabıyla kullanır. Tüm büyüleri isim ve muhteviyat açısından tersine çeviren eşsiz kahraman ufukta gördüğü kuleye yönlenir. Ama o da ne? Müfettişin sefil uşakları çadırın içinde hain planlar kurmaktadırlar. Eski Rezrov yeni Vorzer büyüsünü çadırla kullanan büyük deha kuleye varır. Elektrik sarfiyatının lüzumsuz boyutlarda olduğunu görür. Margi büyüsünü akımın üzerine salar. Solda fişi prizden ayıran enerjik şovalye kılıcıylada telleri birer birer doğrayıverir. Kulenin altında bulunan kutu, kuru kafa için ayrılmıştır. O bunu bilir. O her şeyi bilir. Cesaret timsali o dev akrobatik hareketler eşliğinde küp şeklindeki boşluğa ulaşır. Küpü yerleştirmek onun için hiç sorun olmaz. Çevik bir hareketle yukarı zıplar."Save" zırhına bir kez daha bürünür. İhtiyacı olduğundan değil. Parlak zırhlar içinde ihtişamlı göründüğünden ötürü yapar. Sağa cevizi sola lambayı itina ile yerleştirir. Hiç zorlanmadan bir kat daha yukarı çıkar. Sağdaki teli kestiği andan itibaren çok hızlı olması gerektiğini bilir. Aşağı iner cevizin üzerinde Voxam (Maxov) büyüsünü kullanıp hikayeyi nihayete erdirdiğinde o Zork ülkesi için ilahlaşmış bir kahraman, bir bilge, bir efsanedir artk. Utanmadan kıl Jack ve tüy Lucy bu zaferi onunla paylaşmak isterler. O ise paylaşmak nedir bilmez bütün ünvanlarını Zork diyarında bırakıp yeni maceraların kokusunu alan burnunun işaret ettiği yere mutfağa gider... Yav karnım aç yav!

☒Ertunç BURAK



FİRMA: ACTIVISION
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: Pentium 90, 16 MB RAM, 2 CD 50MB HARDISK
GENEL: %90

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

Links

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:

WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

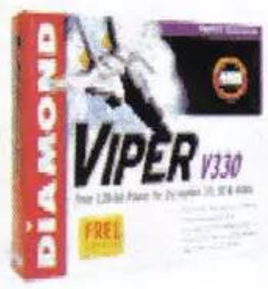
Donanım

Yazılım

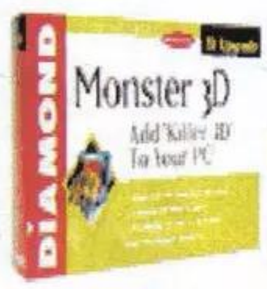
PC Oyunları

- Star Craft
- Quake 2
- Croc
- Grand Theft Auto
- Fighting Force
- Street Fighter Zero 2
- Burnout
- Die By The Sword
- TOCA Touring Car Champ.
- Battle Spire
- Screamer Rally
- Carmageddon Splat Pack
- Tomb Raider 2
- Last Bronx
- Star Wars Rebellion
- Mortal Kombat Trilogy
- Ultimate Race Pro
- Shadow Master
- Cabela Big Game Hunter
- Monkey Island 3
- F-22 Raptor
- Redline Race
- The Reap
- Bug Riders

Stealth II S220
3D Hızlandırmada
Ekonomik Çözüm!



VIPER V330
AGP Destekli
Profesyonel 3D



Monster 3D
Oyunlar için
Gerçek 3D Kart

Win95 Games III

ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL

2.000.000 TL

Win95 Games 4

Agent Armstrong
Andretti Racing 98
Crazy Gravity
Dark Angael
Delta Hydra
Earth Worm Jim 3
Emperor of Fading Suns
F/A 18 Korea
Hercules
Holiday Islands
Ignition
Incubation
KKND Extreme
Mage Slayer
ManX TT Superbike
Int. Rally Championship
Sky Target
Sonic 3D Blast
Achtung Spitfire!
Tigershark
SODA OffRoad Racing
Toshinden 2
Take No Prisoner
Virtua Cop 2
Warlords 3

2.000.000 TL

UPGRADE ve NETWORK Hizmetleri

Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 200
$858

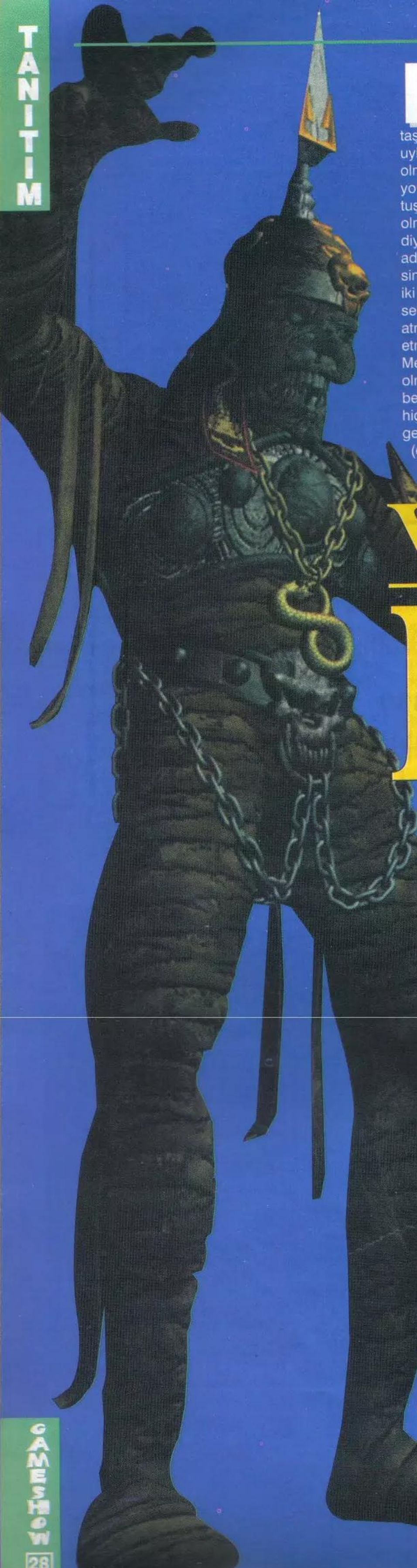
- Intel TX 512 Cache Board
- Intel MMX 200 Mhz Cpu
- 14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
- 2Mb S3 Virge Ekran Kartı
- 32 Mb Sd Ram
- 2.1 Gb Harddisk
- Minitower Kasa
- 3.5" Disket Sürücü
- Q Klavye W95

CD Kayıt 10$

Done

Başlat

Tr 18:40



WARHAMMER DARK OMEN

Bir, iki gün geçti aradan. Bir iki gün önce ben normal ve sağlıklı bir insan olmanın gururumu omuzlarımın üzerinde taşır, taşır ve taşırdım. Taşımam bir yana, şu anda ise uykusuzluktan gözlerinin beyazı beyaz olmayan, kırmızı mizaca giriş yapmış, yorgunluktan beş gören, eli mouse'un sol tuşuna basmaktan kas yapmış bir insan olmamın sebebi sekiz harf, iki kelime. Hayır diyorum ben sekiz harfe pabuç bırakacak adam mıydım? Adam diilsin ki diyorlar, ayrı bir sinir konusu. Neyse, bir kere birin bir etmesi, iki kere ikinin nasıl dört etmesi, altı yüz atmış sekiz buçuk çarpı sekiz yüz elli birin beş yüz atmış sekiz bin sekiz yüz doksan üç buçuk etmesi gibi kesin olan başka bir gerçek ise Sid Meier's Gettysburg'ün güzel bir oyun olmadığıdır. Hiç kasmayın, ne derseniz deyin, benim bilgisayarımda çalışmayan(ya niye ya?) hiç bir oyunun güzel olmayacağı gibi bir gerçeğin varlığını göz ardı edemezsiniz (ederseniz elimi burnunuzdan sokar midenizi elime alırım- agressif yazar mimarisi, 09/Nisan/1998). Neysem ney. Myth oynadım, eh fena değil dedim. Sid Meier's Getysburg (iki defadır farklı yazdım, kesin birisi tutar, öbürünü de yanlışlıkla yazmış taklidi yaparım, kurtarırız- soğukkanlı ve yalancı yazar mimarisi, 09/Nisan/1998) biraz gördüğüm bir oyun. Yani bir süredir Harvester klişesi olmadan bir şeyler yapabileceğini iddia etmekten çekinmeyen oyunların önde gelenlerini oynadım. Edindiğim sonuç bu oyunlarda bir şeylerin eksik olduğu ve bunun kötü olduğu idi. Örneğin Myth'de oynanabilirlik, huzur yok, Gettysburg'de ruh yok, o yok, bu yok durumu (bilgili-araştırmacı yazar mimarisi, 09,5/Nisan/1998). Ama işte ben tam bu real-time türü tutmaz, tutsa da bana gelmez, gelse de iflah olmaz derkene Dark Omen geldi. Bana bunu yazıcaksın dediklerinde (MEG dedi. Yani on-on beş kişi karar vermiyo. Demokrasi dedik), ilk olarak üüfffffffffffff (bıkkın yazar nimarisi, 38/Ocak/1998) dedim. Sonra bir de eve dönüp oyunu Install ettikten sonra ilk baştaki demoyu görünce (yok kalite iyi ama konu bayık) dedim şimdi yandık. Meğer gerçekten yanmışım... Masum masum ve sıkıla sıkıla başladığım oyunda daha sonra (iki-üç savaş sonra) birden bire kendimi oyundaki komutan gibi hissetmeye başladım. Bir kaç usta darbeyle konu da beni sarınca, oyunun çözünülürlüğünü yükseltmeyi keşfedip grafikleri iyileştirince (hastaydılar-kötü espri yapan yazar mimarisi, Taa Milattan Bu Yana/Hep/Her zaman), sonra fena bir şekilde yenilince bu oyunsuz yapamayacağımı anladım. Aslında bu olay, benim başıma Panzer General 2'den beri gelmemiş birisi olarak gelmese daha memnun olurdum. Ama başıma kötü şeyler benim fikrimi sorarak gelmiyorlar.

Dark Omen (Kara Yemin-tercüman yazar mimarisi, 65/Fırın/2045) bir çeşit real-time strateji. Hayır kaçmayın diycem, panik olacak bir insan değilim. Olsam bir yere kadar. Olamam, kaçamam sakinlikten. Neysem ney, oyun klişeleşmiş asker üretimi sistemine karşılık olarak size böyle bir şans tanımıyor. Siz adını bilmediğim bir dünyada (adı var mı onu bile bilmeyen bir insanım - Aciz Yazar Mimarisi, 31/Şubat/0001) masum olmayan bir şekilde para için savaşan bir kumandansınız. Zafer, iyilik, Glorious Adventures falan size yazmıyor. "Money is nothing without earning" lafı daha dünyaya pek yayılmamış. Siz de büyüyen undead tehlikesini boşverip para için iş yapıyorsunuz kuzeybatıda. Şimdi undead nedir olayına girecem lütfen. Undead şey demek, ya şöyle, şimdi, yani aslında, ya nasıl desem, tam olarak, şeeyyy, yaşayan ölü demek. Klişeleşmiş bir konu demiştim ya, işte konu bu. Tanışın, bu da klişe. Ya neden ya, demeden önce bir şey dememeye karar verdiğim için sustum, konuşmayan bir insanım. Neyse, şöyle söyliyim, kötü büyücüler (Necromancer da denir) ölüleri ayağa kaldırıp onları köle yapabiliyorlar. İşte manyağın biri de bu şeylerden kendine bir ordu kuruyor. Kurmakla kalmıyor, bu orduyla ona buna bulaşıyor. İmparator güney sınırlarındaki bir sorun için sizi başkente (Altdorf galiba) çağırıyor. Siz de görevi kabul edip güneye gidiyorsunuz. Sonra orada undeadlerle karşılaşıyorsunuz. Derken bir kaç usta manevra ile siz kendinizi bu büyüyen undead tehlikesini durdurmakla görevli buluyorsunuz. Yaaaa, işte böyle. Konu size klişe gibi görünebilir. Ama ciddi bir şekilde oyun güzel.

Savaş ekranı çözünülürlüğü arttırırsanız gayet hoş grafiklerle karşınıza çıkıyor. Savaştan önce emrinizdeki birliklerden hangilerini savaşa koyacağınıza karar veriyorsunuz. İlk savaş için dört birliğiniz var. Bunlar zaten ordunuzun çekirdeği. İlki sizin yönettiğiniz birlik olan süvariler. Gayet hızlı olan, iyi savaşan ve ellerinde büyülü kılıçlar olduğu için az biraz uzaktan patlatabilen (büyü ile) bir birlik. Kesinlikle kazanmanın birinci anahtarı atlıları iyi ve hızlı kullanmak. Şöyle ki bir birliğe yandan ya da arkadan hızlı bir şekilde "charge" yapmak onları aniden kılıçtan geçirmenizle sonuçlanır ki bu iyidir. İkinci birlik de okçular. Bunlar da önemli. Ancak unutmamanız gereken bir şey var ki okçular yakından dövüşte çok başarısızlar. Hatta özürlüler. Ayrıca sizin birliklerinizden biri ile bir düşman birliği savaşta iken okçular olaya girerse, sizin adamlarınızı da aynı başarı ile aşağıya alabiliyorlar. Bunu unutmayın derim başka bir şey demem. Bir piyade birliğiniz var ki ben onları hiç iyi kullanamadım ya da onlar çok başarısızlar. Şöyle söyliim, düşmanla savaşa girer girmez kaçmaya başlıyorlar. Neyse belki siz onlarla harikalar yaratırsınız.

Bilmem bilemem. Ama ben okçuları kritik yerlere koyup (tepelere falan, ya da ağaçların yanına), piyadeleri de onları direk bir saldırıdan korumak için kullandım. Saldırıyı ilk olarak piyadelerle karşılayıp daha sonra okçuları geri çektim. Sonra piyadeleri aradan çıkarıp okçuların önünü açtım. Okçular oklarını atmaya yeniden başlayınca düşman birliği onlara doğru koşunca ben de piyadelerle düşman birliğine yandan saldırdım. İki ateş arasında kalan düşman öldü. Bu taktik mütkiş bir taktik mi bilemem ama ben az düşman atlısı kesmedim böyle. Ama iyice başarılı olabilmek için piyadelere armor almak lazım. Bir de topçularınız var ki deneyim kazanıncaya kadar pek başarılı atışlar yapamıyorlar. Ancak vurdular mı oturtuyorlar. Ayrıca menzil kısaldıkça vurdular mı yatırabiliyorlar. Özellikle **"charge"** modundaki düşmanların yarısından çoğu yakın mesafeden bir topçu atşıyla yok olabiliyor. Ama topçuları bir yerleştirdiniz mi bir daha kıpırdamıyorlar. Ona göre. Açıkçası ben piyade-okçu ile yaptığım kombonun aynısını uygun durumlarda topçu-piyade ikilisiyle çok daha büyük bir başarı ile yaptım,

IMER MEN

öyle söyliyim. Bir de bir iki savaş sonra size katılacak olan bir büyücü var ki o da çok önemli. Öncelikle "dispel magic" büyüsü ile sizi düşman büyücülerin büyülerinden korur. Fireball üç taneye kadar atılabildiği için maksimum zarar verdiği zaman ölümcül olur. Bir de üçüncü bir büyü var ki bu sık sık değişir, ama o büyüler genelde daha kuvvetli olur. Hangi büyünün ne yaptığına savaş aralarınaki ekranda sağ tuşla büyücünün büyü kitabına basarak anlayabilirsiniz. Çok büyü var, hem de bunların hepsi sık sık kullanılmıyor, o yüzden açıklamıyorum. Ayrıca üçüncü büyüyü sizin isteğinizlen değiştirememeniz ya da benim bunu beceremmemiş olmam gibi bir durum var. Bu çok kötü. Yani sizin bir savaşı kazanmak için bir büyüye ihtiyacınız varken bilgisayar size abuk sabuk bir büyü verebiliyor.
Şimdi verdiğim bir karar sonucunda oyunun ilk başından başlayarak bir bölümünü açıklayarak kontrolleri falan anlatmaya karar verdim. Zaten oyun oynanabilirlik açısından çok kolay. Şunu söyliim, DM'im Barış bile oynayabildi. Gerçi başarılı olma açısından bakıldığında onun açısının tanjantı sonsuz oluyor ama (ya müthişti ya, ama matematik gerektiriyor. Neyse, bilmiyorum, ben beğendim. Beğenmeyen beğenmesin) olsun. O da bir canlı. Neysem ney, oyunun **"New Campaign"** seçeneğini seçince karşınıza kısa bir demo çıkıyor. Goblinlerin saldırısından altınları korumanız lazım.
Savaş meydanı çıktığı zaman sizin atlıların yerleştirilmiş olduğunu görüyorsunuz. Şimdi sol alttaki kutucuktaki ufak armalara basıp onları tutun. Sonra savaş meydanındaki bayraklarla sınırlandırılmış alanın içine sokup orada bırakın. Böylece birliklerinizi savaş alanına yerleştirebilirsiniz. Ben ilk savaşta bütün herkesi indirdiğim hatırlıyorum. Ayrıca topçuyu daha sonra oynatamadığımız için sağ tarafa bir yere koydum. Kritik olan sağ taraftaki tepenin üzerinde düşman okçuları olması. Orayı almak için topçuların desteği lazım. Topçularla okçuları vuraraktan, okçularla destek vererekten olaya başlıyalım. Bir ünitenin armasına bastığınızda o üniteyi seçersiniz. Her üniteyi yöneten ayrı bir komutan var. Herhangi bir şekilde bir şey lazım olduğu zaman sol altta resimleri çıkar ve "imdat", "yardım", "düşmanı kestik", "aaaa" falan derler. Neyse diyelim okçuları seçtik. Haritada bir yere basınca oraya doğru yürürler. Ayrıca ünitenin üstündeyken mouse'a basınca sağa, sola dönerler. Sağ alttaki altı ikondan ok şeklinde olanı ok atmak için. Ona basıp da düşman armasına basınca okçularınız ateşe başlar. Ok ikonunun üzerinde bir yuvarlak olması menzil dışı, göz olması atış için gereken yayın bir engel tarafından kapatıldığını belirtir. Topçularda (Topçu mu? Ne?) ise bu ok seçeneği her zaman açıktır. Yani direk topçuyu seçip saldıracağınız düşman birliğini seçin. Ancak hedef değiştirmek için bu ok ikonunu seçebilirsiniz. Neyse, sonra atlılarla sağ tarafa gidip oradaki piyadeleri kesin fakat yakın savaşa girmeden önce güneş ikonunu seçip elinizdeki kılıcın özelliği olan ateş topu büyüsü ile saldırın. Saldırmak için kendi birliğinizi seçin, sonra düşman birliğinin armasını tıklayın. Herhangi bir birliğin armasına sağ tuşla basarsanız o birliği görürsünüz. O piyadeleri doğradıktan sonra okçularla o tepeye çıkın. Yanlış hatırlamıyorsam bir okçu bir de piyade birliği daha gelecek. Okçularla piyadelere saldırın. Atlıların ateş topu büyüsü ile saldıraraktan "charge" edin (borazan ikonu) sonra kalan okçuları atlılarla rahatça doğrayın. Aslında çok kolay bir savaş. Ama oyuna ısınmadan önce zor gelir mi bilemem.

Morgan Bernhardt (bizim kahraman) 40-45 yaşlarının verdiği karizmayı sahip olduğu sakalı ile birleştirmeyi çok iyi bildiğinden dolayı ordunun başına geçmişti. İki santim kadar yukarda Morgan'ın daha orduda bir çavuşun eşeği'ykenki savaşını görüyoruz. Sakallı karizmaya tepme yeteneğini birleştiren Morgan prensesin ilgisini çekip onun çadırında geceyi geçirirken bir öpüşme anında insana döndü ve komutan oldu.

Morgan daha sonra dört ayaklılarla olan samimiyetinden dolayı bir de süvari birliği yönetti. Kendisi bu savaşta süvarilerin attan inerek yaya olarak dövüşmeleri taktiğini bularak adını tarihe yazdırdı. Ayrıca madem inecekler niye savaşa atla giriyorlar sorusu sonucunda yüzyılın felsefe tartışmasına sebep olarak o dönemde dünyaya bir, felsefeye iki cevabı ile kötü espri tarihine de geçti ve de ben şu anda o tarihte bir çığır açtım.

Morgan'ın hayatının son dönemi sıkıcı geçti. Artık yene yene düşman kalmamıştı. Salaklıklarıyla düşmanı gülmekten öldürerek savaş kazanmak taktiği de düşman komutanının üç santim kadar sol üstte bulunan yaratık olması ile son buldu. Düşman daha rakip komutan o güzel sesiyle "hücuuum" derken gülmekten geberdiği için Morgan ordunun başçavuşunun eşeği rütbesine geri dönmesi, bu mavranın bitmesi ve benim çok yakışıklı olmam ile son buldu.

Savaştan sonra yardımcınız size rapor veriyor. Kaybederseniz bile devam etme şansınız var (eğer kendiniz ölmezseniz) ama tavsiye etmiyorum. Neyse işte, demoda siz sakallı ve yakışıklı adamsınız. Yardımcınız size imparatorun bir habercisinin size ulaştığını ve imparatorun sizi Altdorf'a beklediğini (galiba başkent) söylediğini haber veriyor. Siz de gidiyorsunuz. Ara ekranda hangi askerinizin kaç asker öldürdüğü ve kaç experience aldığı yazıyor. Experience önemli. Her level atlayışta askerleriniz daha iyi savaşmaya başlıyor. Ayrıca buradan savaşta kaybettiğiniz askerlerin yerine yenilerini alacak ve isterseniz yeni zırhlar alacaksınız. Bunlar için para gerekiyor ve siz her savaşta bir miktar para elde ediyorsunuz. Ayrıca büyülü eşyaları da satabilirsiniz ama tavsiye etmiyorum. Ayrıca askerleriniz hakkında bilgi de alabilirsiniz. Neyse artık devam edelim. İmparatorun kalesine geldiğinizde imparator sizi huzuruna çağırıyor. Güneydeki şehirlerdeki bir sorundan bahsediyor ve sizden yardım istiyor. Aynı anda olay mahalinde olan bir birlik de size katılıyor. Gidiyorsunuz güneye. Şehirdeki savaş başlıyor. Atlılarınızı (iki tane oldular(şimdilik)) binaların arkasına saklayın. Sonra okçularınızla açıktan rakibe saldırın. Düşman

salak salak size doğru geldiği zaman binanın arkasından çıkıp onlara saldırın ve opsiyonel olarak "ce-e" diyin. Neyse, düşman kalabalık, bol kesim olacak. Aynı anda iki atlı birliğiyle saldırmak iyi oluyor (şişte tavuk olayı), ayrıca atlılarınızdan büyülü kılıcı olanlar ile büyü de yapın. Topçu pek tavsiye etmiyorum. Sonra şehre giriyorsunuz. Size katılan bir ateş bazlı büyüleri yapabilen bir adam var ya, işte o ne gıcık konuşuyor değil mi? Ayrıca bir de büyücü düşmanı (salak) bir herif var. O adamla kapışıyorsunuz (söz düellosu), çok güvenmeyin derim ben o herife... Neysem ne, şehirde güneyden gelen bazı undead dedikodularını duyuyorsunuz. Hemen onlarıda keselim diyerekten güneye gidiyorsunuz. Burada adamlarınız ilk defa undead'lerle savaşacak. Şöyle söyliim, kolay bir savaş. Yine iki süvari birliğiniz var, bir de büyücü var (fireball güzel büyüdür), ha unutmadan, büyü yapmak için büyücüyü seçip sonra güneş ikonunu seçip sonra yapıcağınız büyüyü seçip sonra yapıcağınız yeri seçmeniz lazım. Bu savaşta topçular yarıyor. Sonra Altdorf'a geri dönüyorsunuz. İmparator bu undead saldırılarının sıklaştığını söylüyor ve sizi kuzenine mi, yeğenine mi ne bir kıza yardım etmek için güneybatıya gönderiyor. Siz de şerefiniz üzerine canınız pahasına onu koruyacağınıza söz veriyorsunuz. Tam şehirden uzaklaşırken bir büyücü size saldırıyor. Savaş çok tehlikeli. Sol taraftaki tepenin ardında düşman okçuları mevzilenmiş. Ayrıca sağ taraftaki tepede de düşman büyücüsü var. Sağ alttaki ağaçların ardında düşman birlikleri saklı. Aman diyorum, ve soldaki okçuları atlılarla temizleyin, imparatordan aldığınız destek güçlerdeki okçular ve sizin okçularla ağaçların ardındaki adamları dışarı çıkarın, bu sırada piyadelerle onları oyalarken atlılar ile gelip diğer taraftaki okçuları kesin, büyücüye top atışı yapın. Okçu desteği önemli. Ben ilk oynadığımda burada çok kayıp verip yeniden başlamıştım. Neyse, savaş sonrası demosunda yardımcınız prensesin vagonuna elinde prensesin bir resmi ile girip onu ele geçirmeye çalışan bir adamın geldiğini ve onu son anda öldürdüğünü haber veriyor. "Allah Allah" diyor ve şehre gidiyorsunuz. Burada bir mektup size ulaşıyor ve mektupta kötü büyücü ya kızı bize bırakıp terkedin ya da sizi de öldürelim diyor. Ayrıca yardımcınız gitmek istediğiniz kuleye zamanında varmanızın iyi olacağını söylüyor. Hem siz imparatora yeğenini şehre sapa-sağlam getirme sözü verdiniz. Size ne olayın devamından değil mi? İşte burada siz ilk olarak senaryoyu değiştirme şansına sahipsiniz. Ya kalıp kızı koruycak ya da kuleye döneceksiniz. Ben kalmayı seçtim. İşte o ana kadar sadece para için savaşmış bizim karakter "parayı boşver, yaşasın zafer" diyor (çok duygulu) ve kalıyorsunuz. Diğer seçeneğin sonunun ne olacağını bilmiyorum ama aslında beni zafer değil kızın güzel gözleri ilgilendiriyordu. Geçtik. Gece bir binanın çevresini savunacaksınız ve savaş "ÇOK ZOR". Her yerden akın akın geliyorlar. Verilecek taktik yok, okçularla uzaktan, piyadeler ve atlılarla yakından, büyücü ile uzaktan, topçu ile uçandan kaçandan saldırın. Sona doğru güneyden düşman büyücü geliyor. Onu hemen öldürün, yoksa mahvoldunuz demektir. Okçu kullanın dedim başka bir şey demedim. Sonra kızı şehrin Major'una emanet edip kuleye gidiyorsunuz. Bu noktada benle kız arasında duygusal bir yakınlaşma oldu, bildiririm. Eğer oyunu oynayan her hangi bir kişiye de bu olursa yazık olur ona (tehditkar tavır). Siz kuleye ulaştığınızda buranın undead'ler tarafından ele geçirildiğini görüyorsunuz....

Bu kadar yeter. Sanırım oyunun konusu, oynanırlığı, tarzı ve harikalığı hakkında bir fikriniz olmuştur. Daha ilerde de bir çok yerde böyle seçimler vemeniz gerekicek. Bence iyiliğin ve doğruluğun yolundan gidin. Şimdii,,,

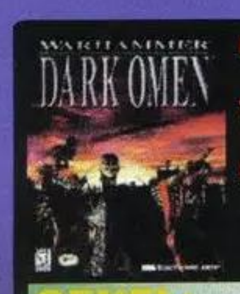
SAVAŞ SAVAŞ SONU NEREYE VARICAK BUNUN??

- Öncelikle oyun İngilizce, Fransızca ve Almanca olabiliyor, onu söyliim dedim.
- Oyun çok güzel. Hatta bence harika.
- Oyun çok uzun. Ben kanımca çok ilerledim ama hala bitiremedim.
- Atlılar hızlı ve önemli.
- Senaryoyu kendi kararlarınızla değiştirebilmeniz çok güzel. Ya da mesela bir kaç görev sonra yardım ettiğiniz dwarf'un birliği tuzak kurulan yerdeki savaşta ölürse bizim adam eski dostun ölümüne çok üzüldüğünü söylüyor ve öyle geçiyor. Ama kurtulursa size büyülü bir kalkan veriyor. Yani iyi.
- Oyun P120, 16MB RAM, 4MD S3 Virge ile iyi çözünülürlükte ve yeterli hızda çalışıyor. Ama duyduğuma göre 3D kartı ile müthiş oluyormuş. Ne diyim? Yaşasın.
- Zorluk olarak diyeceğim şu ki bence iyi ayarlanmış. Yani, Myth çok zordu, çok sıkıcıydı (işkence mi oyun mu sorusu), huzursuzdu, bu öyle değil. Ayrıca mouse'u hızlı hareket ettiren değil beyne girenler ve çıkanlar arasındaki zamanı kısa tutan kazanıyor.
- Age of Empires'da oynadığım herkesi evire çevire yendiğim biline (yalan, hatta kuyruklu yalan. Nedense beni MEG yenip durdu. Netekim adam altını götürüyor, ben n'aapıyim. Gavurun altını benim çenemi kırarmış (ya nasıl yenildim yaaa)).

EN ÖNEMLİ TAVSİYE, HAYATİ BİLGİ, HERKES OKUMALI

Abi ne işiniz var burada. Oturmuşsunuz şu düşük puntolu yazıları okuyor, bana maruz kalıyorsunuz. Ne anlamı var abi bu bilgisayar oyunlarının, yok undead'lermiş, yok savaşmış, yok büyüymüş bu sıcakta. Bahar geldi, kuşlar ötüyor. Açın pencerenizi. İçeriye bahar dolsun kuşların sesleriyle beraber. Güneş girsin odanıza. Dışarda hayat var. Hoş kızlar var. Peşini bırakmayın kızların, bahar geldi. Sinemaya gidin, yemek yiyin dışarda, Beşiktaş'ta dolaşın, vapura binin, adaya gidin. Taksim'den Beşiktaş'a yürüyün, Beşiktaş'tan Taksim'e. Gezin, tozun, eğlenin. Gece motorla Beşiktaş'tan Üsküdar'a geçin, üst katta oturun. Bana maruz kalıcağınıza yıldızların ışıklarına maruz kalın. Bahar geldi. Rüzgar dalgalandırsın saçınızı, sıkıntıdan, bunalmadan saçlarınızı kaşıyan eliniz değil. Güneş aydınlatsın gözlerinizi, bir monitörün cansız ışığı değil. Dışarda hoş kızlar var. Peşini bırakmayın kızların, bahar geldi.
Hepinize mutlu günler, güzel bir bahar diliyorum.

"Sonunda bahar geldi, Beşiktaş'ta"
☒Burçak"le printemps arrive"Caner

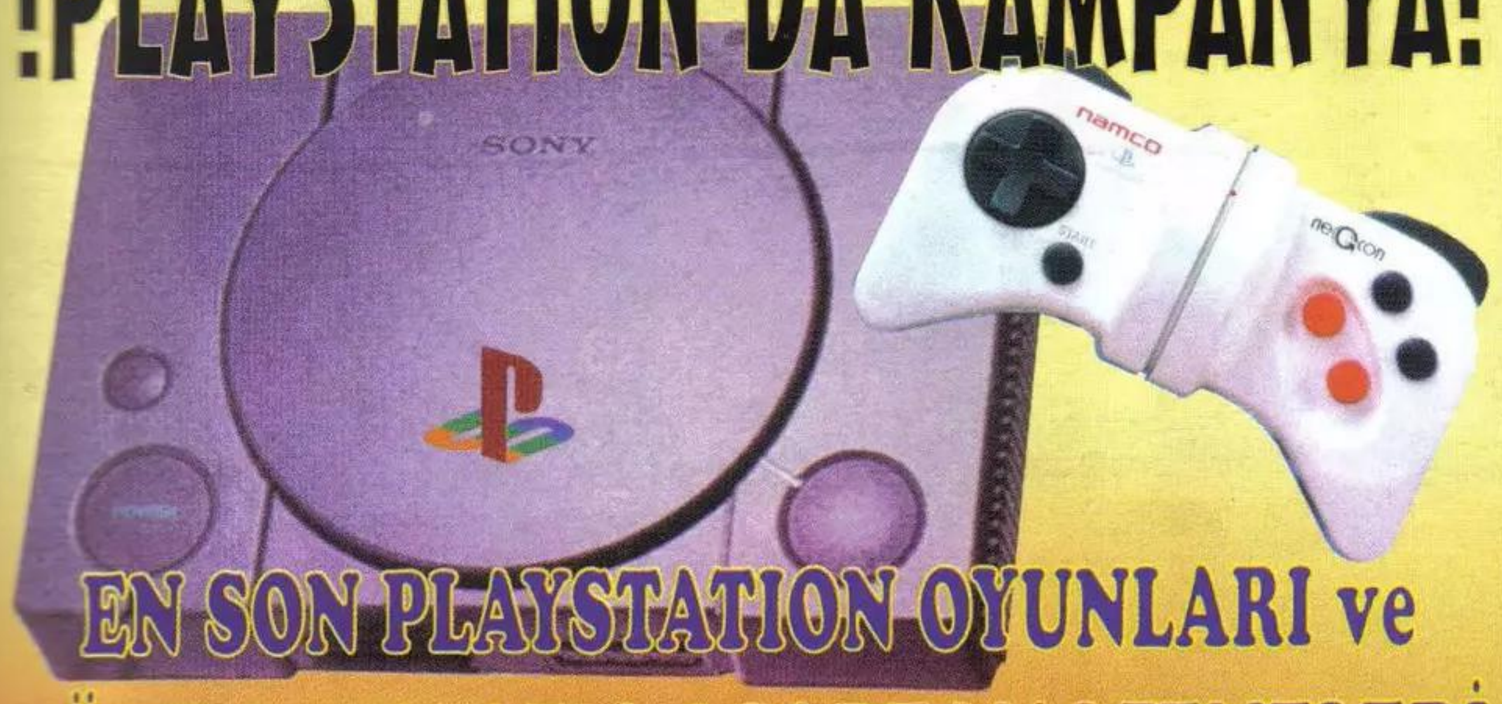


FİRMA: E.ARTS - ARAL ITHALAT
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 133, 16 MB RAM, 1 CD 20MB HARDISK
GENEL: %91

UYGAR ELEKTRONİK

ORCHID RIGHTEOUS II
12MB RAM 3DFX CHIPSET
ÇOK YAKINDA GELİYOR...

!PLAYSTATİON'DA KAMPANYA!

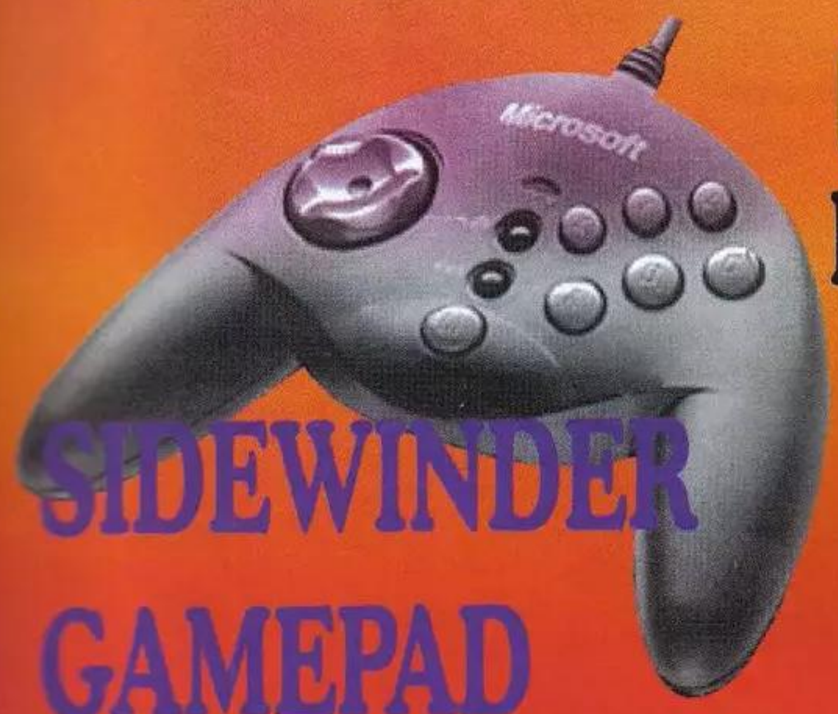


EN SON PLAYSTATION OYUNLARI ve
TÜM PLAYSTATION SARF MALZEMELERİ
EN UYGUN FİYATLARLA UYGAR'DA...

UYGAR TOP TEN

1- STARCRAFT
2- BYZANTINE
3- DIE BY SWORD
4- REBELION
5- BALANCE of POWER
6- S.F. ZERO 2
7- BATTLEZONE
8- PILGRIM
9- SUB CULTURE
10-ARMOUR COMMAND

MULTIMEDIA KİTLERİNDE
HESAPLI FİYATLAR



SIDEWINDER
GAMEPAD

OYUN OYNAMANIN TADINI ÇIKARTIN

FİFA, NBA GİBİ 8 BUTON İSTEYEN OYUNLARI
OYNAYABİLECEĞİNİZ TEK GAME PAD
AYRICA TÜM MICROSOFT
JOYSTICK ÇEŞİTLERİ

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

Uzun zaman önce çok çok uzak bir galakside... Diye başlar bütün Star Wars serisi dikkat ettiyseniz. İşte favori derginiz GameShow sizin için bu taa uzak galaksiye kadar gidip Star Wars serisinin son oyunu olan Mysteries of the Sith'i sizin için araştırdı. Muhabirimiz Oz'un haberi: Selam millet. Sizlere şu an çok uzak bir galaksiden sesleniyorum {sesim geliyor di mi ?}. Yanımda Jedi Knight'dan tanıdığımız Kyle KATARN var. Hemen mikrofonumuzu ona çeviyoruz. Evet Katarn abi, sen deneyimli bir jedi olarak ne diyorsun bu yeni oyun için? Ne gibi yenilikler falan var mesela?

KATARN: Valla hocam ne desem boş alem jedi olmuş. Lucas abem parası bittikçe yeni data cd'si çıkarıyor. Sizin oradan geçen biri mektup yazmış ona Hüseyin kızılbaş mı yeşilbaş mı ne? Ona kıl oldu zaten Lucas amcam neyse. Abi yani oyunda bir takım yenilikler var tabi haliyle. Öncelikle Mara JADE isminde yeni bir hatun karakter eklediler oyuna. Ben aslında elinin hamuruyla jedi işine karışmasına karşıyım kadınların ama neyse Lucas dayım karşısında boyun kıldan ince icabında.

Oz: Peki Katarn, bu oyunu oynayabilmek için neler gerekli ve nasıl bir konfigurasyon lazım?

KATARN: Ya aslında Lucas kankimin dediğine göre doğru düzgün oynayabilmek için bir minumum P120 ve 16 Mb ram olsa iyi olur. Ama yok baba ben jedi gibin patır patır oynuycam diyorsan bir 3DFX kart yakışır derim ben. 3DFX'le süper oluyor oyun vallaha billaha. Ha birde Jedi Knight'ın ikinci cd'si lazım. Bunu sadece Mysteries of the Sith'i install ederken başta bir kere istiyor. Ondan sonra bütün oyunu Sith'in cd'sinden oynayabiliryorsun.

Oz: Hımm anladım. Oyun tek cd olarak hazırlanmış zaten sonuçta bu companion mission cd'si değil mi? Peki Jedi Knight'ın bölüm aralarındaki gibi süper demolar var mı bunda da hı ?

KATARN: Evet companion cd'si ama bunu içinde başlı 14 bölümlük dev bir senaryo var. Boru değil yani. Ama bölüm aralarındaki demolar için iyi şeyler söyleyemiyeceğim çünkü Jedi Knight'ınkilere göre çok çok kötüler. Lucas görümcemin dediğine göre oyun bir cd'yi geçmesin diye böyle yapmışlar.

Oz: Senaryodan söz ettin nasıl bir senaryo bu?

KATARN: Valla baba ben senaryoyu okudum da oynadım zaten bu oyunda. Yoksa Titanic için baş rol önermişlerdi gitmedim bak. Bu seferki senaryo gayet güzel ilk önce isyancı üssünde başlıyorsun. İmparatorluk askerleri üssü basıyor. Atmosfer gayet iyi. Her tarafta isyancıların adamları ve imparatorluk askerleri savaşıyor. Üssü kurtarmak için yörüngeye girip iki dev astroid üzerindeki imparatorluk silahlarını yok etmen lazım. İşte bu ilk 3 bölüm beni yönetiyorsunuz oyunda. Ondan sonra yeni kadın karakter Mara JADE'i oynamaya başlıyorsunuz. Senaryoda bundan sonra gelişiyor zaten. Değişik bir çok mekan mevcut Jabba'yı bilem görüyorsun oyun içinde. 10 bölüm falanda onu yönetince oyunun sonunda Mara JADE yine benimle karşılaşıyor!

Oz: Hımm gerçekten güzel bir senaryo valla bu röpartaj bitsinde bir de ben oynayayım şu oyunu!

DARTH VADER: Hıııs hıııs Selamın aleyküm!

Oz: Anaaa Vader baba gelmiş. Ama bir dakika senin bu oyunla ilgin yok ki ne iş?

KATARN: Harbi olm ya senin ne işin var burada. Oyun için bütün roller paylaşıldı bile sen yoksun hade canım !

VADER: Hıııs hıııs ! Ya bu LucasArts'a iyice kıl olmaya başladım ben gözüm. Hem Jedi oyunu yapıyorlar hemde benim yerime yeni yetme çömez jedi'leri oynatıyorlar hıııııs ! Başlarım ben böyle işe. Neyse harbiden işim yok benim burda galiba zaten astımım da azdı hııs hıs hadi ben kaçar akşam force 5'de galaksi ayılarının maçı var onu seyredicem güç sizinle olsun öptüm! hııs.

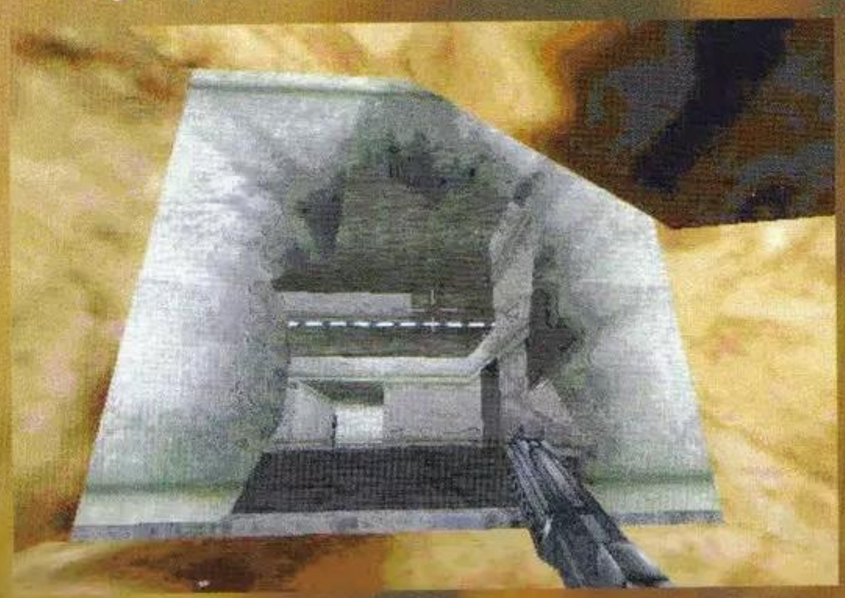
Oz: İyi be bir bu eksikti neyse biz kaldığımız yerden devam edelim. Bu yeni oyunda kontroller falan aynı mı yine?

KATARN: Evet zaten Jedi Knight'ı oynamayanlar için bütün tuşları bir daha anlatayım ben en iyisi:
X: Zıplama veya yukarı doğru yüzme, **C:** Eğilme veya aşağı doğru yüzme, **CTRL:** Ateş etme {yok yok et sen boşver}, **TAB:** Harita, **SPACE:** Oyun içindeki monitörlerden bakma {ayrıca değişik kameralara geçmek için space'den sonra sağ ve sol kursör tuşları kullanılabilir.}, kapıları açma, sight force'unu kapatma {bakınız force kısmı}, **F1:** Dış ve iç kamera modları, **1-0:** Silahlar, **Z:** Bir takım silahları daha seri ateşleyebilme ve ışın kılıcını daha hızlı kullanma. Evet en bilinmesi gereken tuşları bunlar.

Oz: Duyduğumu göre yeni silahlar ve force'larda eklenmiş oyuna onlarıda biraz açıklarmısın bize ?

KATARN: Tabii ki önce silahları açıklıyayım istersen:
1: Yumruklar/Lightsaber {Işın kılıcı}: 1'e ilk bastığınızda ışın kılıcı, bir kez daha basınca yumruklarınız çıkıyor. Yumrukları açıklamaya gerek yok. Işını kılıcı etrafı aydınlatmaya, düşmanları doğramaya ve size gelen ateşleri yansıtıp geri göndermeye yarıyor. Bir jedi onsuz asla dışarı adım atmaz.
2: Bryar Pistol/Blastech pistol: Bryar pistol benim kullandığım silah diğer ise yani blastech Mara JADE tarafından kullanılıyor. Blastech Z tuşuna basılı tutulup bırakıldığında 4 atış gücünde bir atış yapabiliyor. Üzerinizde bulunsun oyuna bu silahlarla başlıyorsunuz.
3: Stormtrooper Rifle/Electroscope: Nasıl kı sizin Türk ordusunun G-3 piyade tüfeği varsa işte bu da onun ayarında bir şey işte. Electroscope ise 3 tuşuna bir kez daha basınca aktif hale geçiyor. Bu Stormtrooper Rifle'ın dürbünlü modu {outlaws oynayanlar bilirler}. Yaylalar yaylalar.
4: Thermal Detonator/Flash Bomb: Thermal olan bildiğimiz el bombası. Çok kolay at ve patlat. Ctrl tuşuna ne kadar fazla basılı tutarsanız o kadar uzağa atarsınız. Flash bomb ise yine el bombası gibi kullanılıyor ama düşmanlarınızı bir süre kör etmeye yarıyor sadece. Çocuk oyuncağı değil ciddi bir şey.
5: Bowcaster: İlginç ve eski bir silah. Seri değil ama etkili. Kodum mu oturtur icabında. Bunun kullanırken

1. Level'ın bütün sırları demek lazım ama diil ya da.. BANA ÇOK ÇEKTİRDİ ANAN OLACAK O CADALOZ. LUKE!



Stormtrooper'ların azimle duvarı deldikleri odada Force Jump kullanarak yukardaki odaya atlayın. Ordan sekerekten bir Force Jump daha, kendinizi yukarıdaki kayadaki delikte bulun.

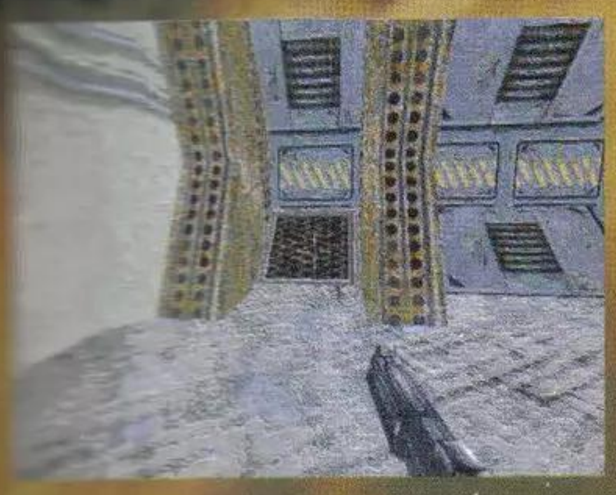
Mavi anahtarın olduğu yer var ya hani? Medical koridor ya. Ya hani iki yanda da üçer kapısı olan. İşte orda (sürpriz) Force Jump ilen yukarı zıplayin. Sürpriz olsun.

kendinizi robin hood gibi hissediyorsunuz.
6: Imperial Repeater Rifle: Bir nevi makineli tüfek. Çok seri ve etkili benim favorim zaten {çok da uzadı kestiricem}. Z tuşu ile de üçlü ve güçlü atışlar yapabilirsiniz. Küçükken biz bunlara taramalı derdik.
7: Rail Detonator/Seeker Detonator: Evet daha güçlü bir silah isteyen gerçek jedi'ler için ideal. Rail olan normal roket, Seeker olan ise güdümlü roket. Katliam yapmayı sevenler için.
8: Auto Sequencer/Manual Sequencer: Otomatik veya manual mayınlar. Otomatik olanı Z tuşuna basıp yere bırakıyorsunuz. Yanından biri geçince otomatik olarak patlıyor. Ctrl tuşu ile bırakırsanız direkt patlar. Manual de ise yine mayını bırakırsınız {ctrl tuşu ile} otomatikten farklı olarak Z tuşuna basınca patlar. İşte hepsi bu !
9: Concussion Rifle: Etrafa şok dalgaları yayıyor. Seri değil ama çok çok çok etkili. Daha fazlasını isteyenler için.
0: Carbonite Gun: Empire Strikes Back'de Han Solo'nun nasıl dondurulduğunu biliyorsunuz sanırım. Bu silahla düşmanlarınızı Ctrl tuşuna basılı tutup bir kaç kez arka arkaya vuruncu onları donduruyor. Donunca yanlarına gidip Z tuşuna basarak parçalanmalarını sağlayabilirsiniz. Cool bir silah!
RMF-31 Repeating Blaster Cannon: Bu silahı yanınızda taşımıyorsunuz. Çünkü çok büyük ve sabit bir silah. Oyun içinde bazı yerlerde var. Kullanmak için yanına gelip space'e basın. Büyük silahlardan hoşlananlar için.

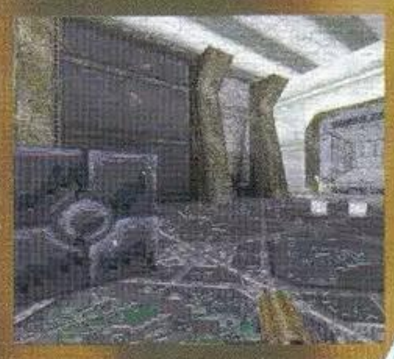
size verilen yıldızları istediğiniz force'a koyup onu geliştirebilirsiniz. Force'ları kullanabilmek için Q ve E tuşları ile istediğinizi seçip F tuşuna basın. Klasik force'lar için {zıplama, hız vs.} F5 den F8'e kadar olan tuşları kullanabilirsiniz. Neyse işte bütün force'lar:
Force Jump: Bildiğiniz klasik zıplamanın yetmediği yerlerde force jump bayağı iş görüyor. Force Jump'ı seçip F tuşuna ne kadar fazla tutarsanız o kadar yükseğe zıplarsınız. Aman kafaya dikkat.
Force Projection: Bir nevi hologram. Bunu seçince sizin bir kopyanızı çıkarır o sabit durup düşmanları oyalarken siz de bir kahve içebilirsiniz. Başkası olma kendin ol.
Force Seeing: Duvarların ötesini görebilme gücü. Bunu seçip Tab tuşuna basarak haritayı açın. Haritada duvarların arkasındaki düşmanları görebileceksiniz. Süperman'in x ışını gibi işte.
Force Speed: Merminiz bitince tabanları yağlamak gerekebilir. Speed Force'u sizi oldukça hızlandırır. Jedi'lığın onda dokuzu kaçmaktır.
Force Push: Düşmanlarınızı geriye doğru ittirmeye yarar. Kendinize bir kurban seçin ve onu ittirip duvara yapıştırın. Sadece canlıları iter. Eşyalarda etkisizdir.
İttir git hesabı !
Force Pull: İtmenin tersi yani çekme. Ama canlıları değil eşyaları. Mesela yerdeki veya adamın elindeki silahı bununla çekip alabilirsiniz. Tabii çekme gücü bu force'a ne kadar yıldız ayırdığınıza bağlı. Çektir git hesabı !
Lighsaber Throw: Bu yeni bir force. Işın kılıcınızı bir düşmanın üzerine atıp onu vurarak geri gelmesini sağlıyor. Bumerang hesabı yani.
Force Grip: Darth Vader abimizin filmde adamları nasıl hiç dokunmadan boğduğunu görmüşsünüzdür herhalde. İşte bu force o olayı gerçekleştirmeye yarıyor. Çok mana götürüyor yalnız. Sürekli kullanmayın. Vader abimize laf yok.
Far Sight: Yeni force'lardan biride bu işte. Bunu seçtiğinizde uzakları görebiliyorsunuz. Şöyle ki bunu seçince bir çeşit kamera yönettiğinizi düşünün bir süre için bu kamerayla istediğiz yere bakabiliyorsunuz. Havadan gördüğünüz için X ve C tuşlarını aşağı yukarı yapmak için kullanın. Bedeninize geri dönmek için space tuşunu kullanabilirsiniz. Bence güzel bir force.
Persuasion: Bu force görünmez olmanıza yarıyor. Ama nasıl olduğunu göremedim.
Health: Enerjinizi arttırmaya yarar. Ne kadar çok yıldız ayırdıysanız o kadar etkilidir. Önce sağlık.
Blinding: Bu ise düşmanlarınız bir süre için kör yapar. Sizi göremezler. Ama dikkat kör tuttuğun yapar bilirsiniz.
Chain Lighting: Düşmanlarınızın üzerine öldürücü şimşekler atmaya ne dersiniz. Eğer cevabınız evet ise işte bu force tam size göre. Bir şimşek asla iki kez aynı yere düşmez bu arada.
Absorb: Faydalı bir force daha. Size düşman jedi'ler tarafından atılan force damage'leri {destruction, grib vb.} force enejisine yani mana'ya çevirir. Mana kalmadığında manalı bir force. Son bölümde işinize yarayacak. Bir deneyin derim ben.
Destruction: Gördüğüm en güçlü force. Dev bir alev topu atıyor ve etrafta kim var kim yoksa hepsini yok ediyor. Her genç jedi en az bir kere bu tecrübeyi yaşamalı bence.
Force Protection: Bu da yeni. Etrafınızda koruyucu bir kalkan oluşturmaya yarıyor. Ne kadar çok yıldız ayırdıysanız o kadar zaman koruyor sizi bu kalkan. Benden size bir tavsiye sakın ola kalkanları indirmeyin.
Deadly Sight: Etkili bir force daha. Belli bir alandaki herkesin enerjinisi azaltıyor. Bir bakış yeter. Her jedi'ye lazım.
Force defense: Bu force sadece multiplayer oyunda çıkıyor. İsminden de anlaşıldığı gibi sizi değişik force saldırılarından koruyor. Kolay gele.

Oz: Oh bitti mi baba en sonunda. Bir de şu multiplayer olayını anlat da serinliyelim bea !
KATARN: Emrin olur abe. Multiplayer olayı klasik ve güzel. Klasik kısmı oyunun network, internet, direkt kablo bağlantısı veya modemle oynayabilir olması. Güzel olan kısım ise Mysteries of the Sith'deki multiplayer bölümlerin Star Wars serisindeki film sahnelerinden alınmış olması. Mesela Han SOLO'nun dondurulduğu carbon freeze chamber var orada beraber oynadığın arkadaşını chamber'a itip dondurabiliyorsun sonra imparatorun taht odası ve cloudcity falan da var hemde filmdekinin aynıları. İşte bunun gibi tam 16 değişik bölüm mevcut yaaa.
Oz: Güzel güzeeeel başka söyleyeceğim bir şey var mı peki bize Katarn ?
KATARN: Yok abi sağol zaten sizin yolunuz çok çok uzak ben sizi tutmayayım hadi yalnız bir ricam olacak sizden
Oz: Nedir abi söyle ?
KATARN: Ya bizim eski jedi'lardan ikisi var sizin dünyada gücün karanlık tarafına geçti ikiside
Oz: Hayırdır kim onlar ?
KATARN: Tanırsın herhalde abi biri Reha MUHTAR diğeri Bill GATES
Oz: Anaaa harbiden jedi mi onlar eheheh !
KATARN: Evet abi Bill gücün karanlık tarafına geçerek dünya'ya kaçtı. Son aldığımız duyumlara göre orada gücü kullanıp Windows 95 diye bir işletim sistemi çıkartmış ve dünyadaki bütün bilgisayarları bu sistem ile göçertmeye çalışıyormuş. Reha ise saçma sapan haberleri gücün karanlık tarafını kullanarak millete yutturuyormuş. Aynı zamanda Yoda'nın yiğeni o belki benzetmişsinizdir. Aman abi onlara dikkat ok.
Oz: Eheheeh sağol Katarn ama biz alıştık onlara zaten force horse falan işlemez.
KATARN: Ok Lucas halama selam! Güç seninle ossun bye

☒Özgür "Force to be with you.." GÜLTEKİN

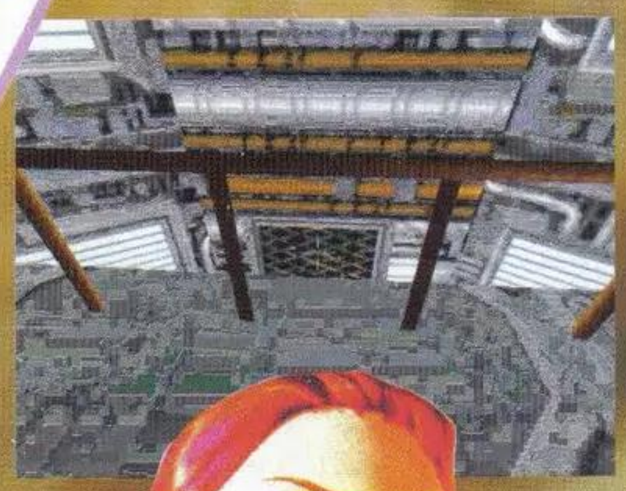


Kontrol odasından sonraki koridorun sonunda (sağ-alt) az biraz kılıç oyunu ile duvarı kestiğinizde karşınıza ne çıkacak: Sürpriz dabiiki.

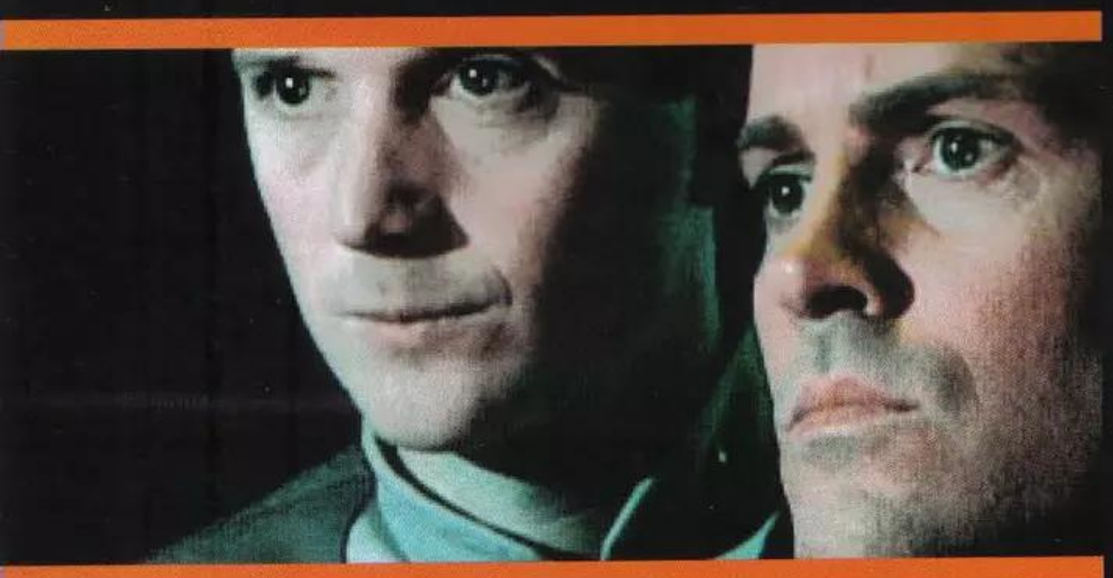


İki büyük Baye geldiğinizde bunların ilkindeki parmaklıkları kesin bir bakalım.

Auxiliary power'ı açtıktan hemen sonra o odadan çıkın ve sağdaki ilk kapıdan girin. Aşşagı atlayın ve parmaklıkları kesin.



FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92



Zamanda yolculuk, yüzyıllardır insanoğlunun kafasını ve hayal gücünü zorlayan bir başlık olmuştur. 20. yüzyıla yaklaşırken hızla gelişen teknoloji de bu hayallerimize yaklaştığımız hissini uyandırıyor olsa gerek ki son zamanlarda zamanda yolculuk üzerine üretilen materyellerde bir artış gözümsedim. Örneğin, bu tür hikayelere en çok örneği sinema alanında görebiliriz. Bir "Geleceği Dönüş" serisinin bir çoğumuzu etkilediğini kim imkar edebilir. Gerçi zamanda yolculuk üzerine sadece eğlence amaçlı değil ama mantık ve zamanın kronolojik akışı açısından da kafa yorulduğunda işler hiç de göründüğü kadar basit olmuyor. "12 Maymun", zamanda yolculuk ve bunun bir insanın hayatı üzerinde ne kadar karışık sonuçlar doğurabileceğinin güzel bir örneğiydi.

Sinema ile bilgisayar oyunlarının gittikçe birbirine yaklaştığı günümüzde, oyunların da bu konudan nasibini tabiki aldı. Bunun son örneğide The Journeyman Project serisinin üçüncüsü: Legacy Of Time - Zamanın Mirası.

2315 yılının Ağutos ayında Dr. Elliot Sinclair, ilk zamanda yolculuk makinesi, Pegasus Cihazını icat ettiğinde "Zamanda yolculuğun keşfi, geçmişteki trajik hataların öğrenilmesi ile insanlığın geleceğini kurtaracktır" demişti.

Her yeni ve etkili silahın yanlış kullanılmasının sorunlara yol açacağı bilindiğinden Pegasus'u korumak için Temporal Security Agency (TSA) kuruluyor. TSA'in kurulması ile Pegasus'un kontrolü Dr. Sinclair'ın elinden alındı. Bu durumdan oldukça etkilenen doktor gizlice bir başka makine daha yapar ve geçmişte yapılmış olduğuna inandığı bu hatayı düzeltmeye çalışır. Doktor'un bozduğu işleri düzeltmekte bize yani TSA Ajanı 5, Gage Blackwood'a düşer.

The Journeyman Project 2: Buried In Time macerasında Gage'e kendisine atılan itiraflardan kurtulması için yardım eden TSA Ajanı 3'ün acil mesajı ile Gage kendisini maceranın tam ortasında bulur. Maceraya devam etmeden önce yardımcımız Arthur'dan ve Pegasus Cihazının yerine geçen zaman giysimizden bahsetmem gerekiyor. Giysimiz sayesinde zamanda istediğimiz (ekranın üzerindeki bar'dan) yere gidebiliyor ve karşımıza çıkan kişilerin görünüşlerini hafızamıza kaydedip yine giysimiz sayesinde kaydettiğimiz görüntülere bürünebiliyoruz. Tabii zaman giysimiz ile geçmiş zamandakilerin karşısına çıkamayız ya (belki kimi zaman kendimiz olmamız gerekebilir) ya da görüntüsüne büründüğümüz kişinin karşısına o kişi olarak çıkamayız.

Arthur, maceramızda bizim en yakın yardımcımız. Gördüklerimizi deşifre ediyor, ne yapmamız gerektiğine karar veremediğimiz zaman da çözümü görmemizi sağlayabiliyor, geveze olmasının yanında.

Akdeniz, 1262 M.Ö.

Yeldeğirmenine yaklaşıp kapısındaki zaman giysimizin içine girelim. Deniz (göl de olur) kıyısına ilerleyip ipi alalım ve gölün (deniz de olur) ortasındaki D. Sinclair'ın milattan önce versiyonuna dikkatimizi zoom'layalım. Değirmenin içine girip merdivenlerin kesildiği yerin altından ipi kafamızın üstündeki basamaklara atalım. Artık yukarı tırmanabiliriz. TSA 3'ün bize söylediklerini unutmadan ve çarkları da görerek yukarıya çıkmaya devam edelim. Merdivenlerden de yukarı çıkalım ve yerdeki zaman koduna zoom'layalım.

Andes Dağları, 524 M.S.

Aşağımızdaki kayayı kaldıralım, kolu çekelim ve kuyudan dışarı çıkalım. Çıkrığı aldıktan sonra patikadan devam edelim, sola doğru dönüp sepeti de aldıktan sonra büyük patikadan aşağı inelim ve balonu bulalım. Balonu aşağı indirebilmek için çarkı balonun tarafındaki vinç benzeri alete takalım. Sepeti balonun iplerine bağladıktan sonra bir ipin ucundaki çengeli kaldırarak diğer balonu kendimize çekmek için kullanalım. Balonun içindeki kodu gördük mü ikinci kodu da bulduk demektir.

Himalaya Dağları, 1219, M.S.

Sağ taraftaki yokuştan aşağı inip asayı ve tekerleği alalım. Şimdi yukardaki odaya girebiliriz. En alttaki boşluktan aşağı inemediğimizi anladıktan sonra tekerleği kapının hemen yanındaki mekanizmaya tekerleği yerleştirelim ve mekanizmayı çalıştırarak köprüyü açalım. Artık aşağı inebiliriz. Sağdaki çökmüş binanın penceresini asamız ile açtıktan sonra içeri girelim. Mavi Buda'ya kadar ilerleyelim ve kafasını kullanarak yukarı tırmanalım. Aşağı bakınca üçüncü zaman kodunu da bulmuş oluyoruz.

Akdeniz, 1262 M.Ö.

Yerdeki kapağı kaldırıp aşağı inelim. Soldaki iki çarkı alıp çark mekanizmasındaki boşluğa yerleştirelim. Kolu çektiğimizde değirmeni döndürmüş oluyoruz. Doğru yelkenler karşımıza geldiğince açıklıktan geçip değirmenden çıkabileceğiz. Dört ya da beş kez kolu çekip aralıktan çıkalım. Dışardayken kolu tekrar çekelim, sola doğru devam edip aşağıdaki tahtaya atlayalım. Yürümeye devam edip karşımızdaki yere de atlayalım ve yelkenlinin direğinden aşağı inelim. Teknedeki varillerin arasında ipek eşarbı ve kancalı sopayı alalım. Gemiden atlayıp sağ taraftaki dilenciyi bulalım. Görüntüsüü aldıktan ve bir iki laf ettikten sonra dilenci olarak, geminin başında tutsak kaptanla konuşalım ve bozuk para isteyelim. Kaptanın da görüntüsünü çalalım tabi. Kaptan olarak limanın solundaki tekneciye gidip görüntüsünü çaldıktan sonra Temple'a gitmek istediğimizi söyleyelim.

THE JOURN

LEGACY oF

Temple'ın girişindeli guard ile konuştuktan ve onun görüntüsünü çaldıktan sonra tekne ile Potter'a gidelim. Yani çanak çömlekçi! Burada önce sol arka tarftaki şişman çömlekçi ile guard olarak konuşalım ve sağa dönüp çamur makinesine yaklaşalım. Kolu çevirelim ve yerdeki sepete düşen kili alalım. Şimdi de sağ taraftaki yağ dükkanına girelim. Kadının görüntüsünü çaldıktan ve sıkı bir muhabbetten sonra kapının yanındaki vazolara yakından bir bakalım. Kili bu izin üstüne bastırıp şeklini almış olalım. Altın mühür için doğru yoldayız ama altına gereksinim duyuyoruz.

Andes Dağları, 524 M.S.

Sağdaki patikadan devam edip kuyunun başında uyuklayan çocuğun görüntüsünü alıp (çalıp mı demeliydim acaba?) çocuk olalım. Geri dönüp arka taraftaki köylü ile herşeyi konuşup onunda görüntüsünü çalalım. Balon alanından karşıya geçebiliriz artık.

Tam karşımızdaki merdivenlerden çıkalım, içerde duvardaki şekilleri inceledikten, odanın ortasındaki kuyuya da zoom'layıp en dipteki şekli gördükten, görüntü işimizi hallettikten, adam ile konuştuktan ve de kapının yanındaki sepetten altın yaprağı aldıktan sonra aşağı inelim.

Akdeniz, Çömlekçi

Çömlekçinin yanına kız kardeşi olduğunu anladığımız kızın şeklinde girip onu karnavala gitmesi için ikna ettikten sonra soldaki fırının kapısının önüne gidelim. Kapıyı açalım, üzerinde mührün izi olan kili boş çömlek yerine koyalım ve üzerine de altın yaprağı. Fırının düzeneğini sağdaki çark ile döndürüp içinden altın madalyonumuzu alalım. Hemen arkamızdaki tas ve sürahiyi de alalım. Tası yağ dükkanının girişinde sağda yerdeki yağ ile doldurduktan sonra tekrar Temple'a gidelim. Çömlekçi ya da kızkardeşi olup, altın madalyonu gurad'a gösterdikten sonra tekrar tekneye dönelim.

Tapınağın içinde ilerledikten sonra sürahimizi kutsal su ile dolduralım. Biraz daha arkaya yürüyüp kuyunun içine akan suyun önündeki kapağı sopamız ile kapatalım ve tekneye hatta değirmene geri dönelim.

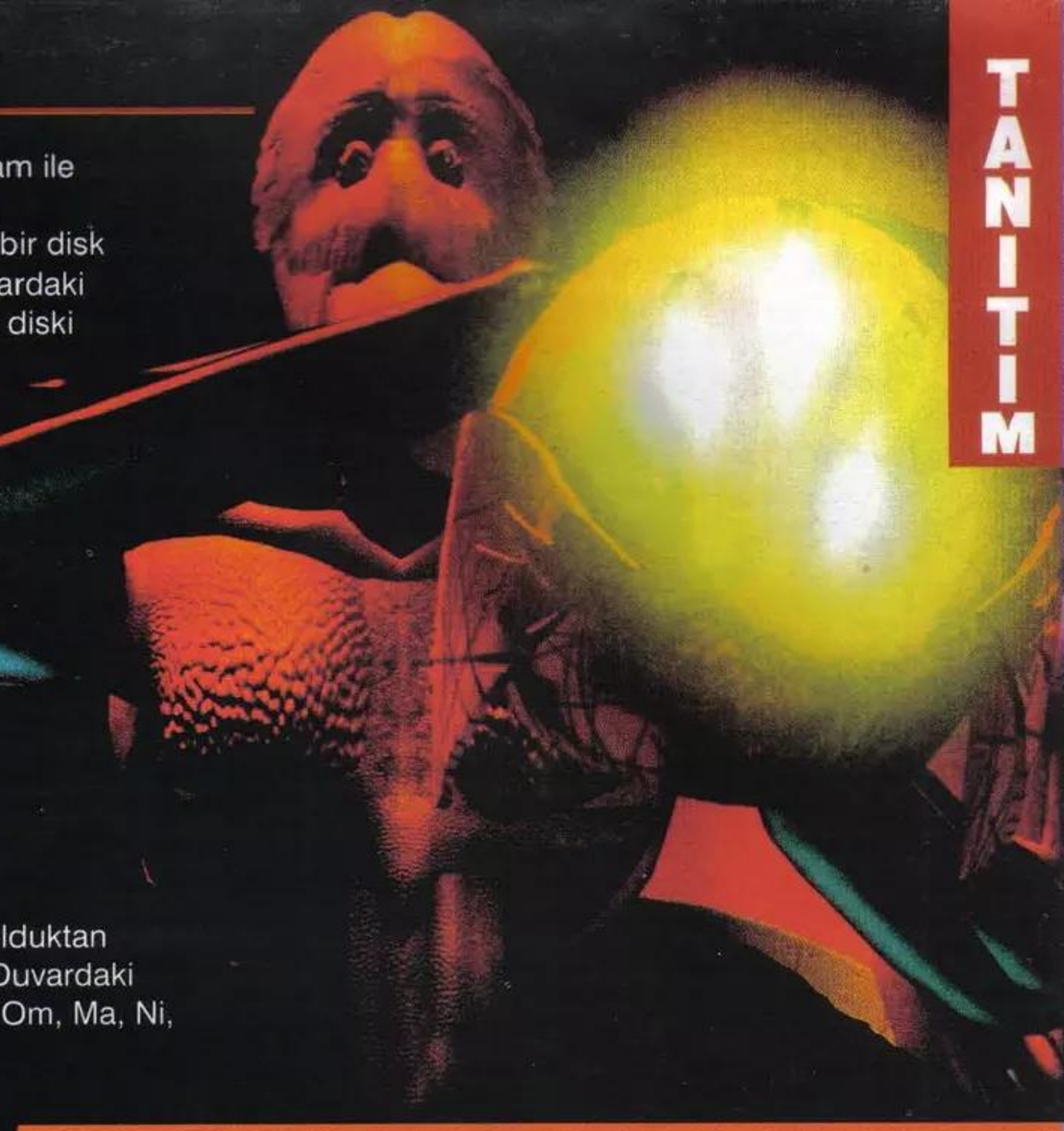
Kaptan olarak değirmenin girişine gidelim, hemen içeri girerken göreceğimiz sandığa bir göz atalım. Diğer odadaki değirmenci ile konuşalım. Herkes bir "Nasty Weather" diye tutturmuş gidiyor. Limana geri dönüp dilenci olarak zincirli kaptan ile konuşalım, biz "Nasty Weather" diyince o "it may change" diyor. Kaptan olarak dilenci ile konuşmaya gidelim ve bu kez o "Nasty Weather" diyince biz "it may change" diyelim ve şifreyi çözmüş olalım. Dilenci tüm planları bize anlatınca değirmene gidelim. Kaptan olarak değirmenci ile konuşurken hava ile ilgili sorusuna "it's going to be a long winter" diyerek cevap verelim. Burada olup bitenler üzerine değirmenciden de bayağı bir bilgi aldıktan sonra dilenci ile konuşmaya gidelim. Onu bulamayınca orada bıraktığı kasesini alalım ve değirmene geri dönelim.

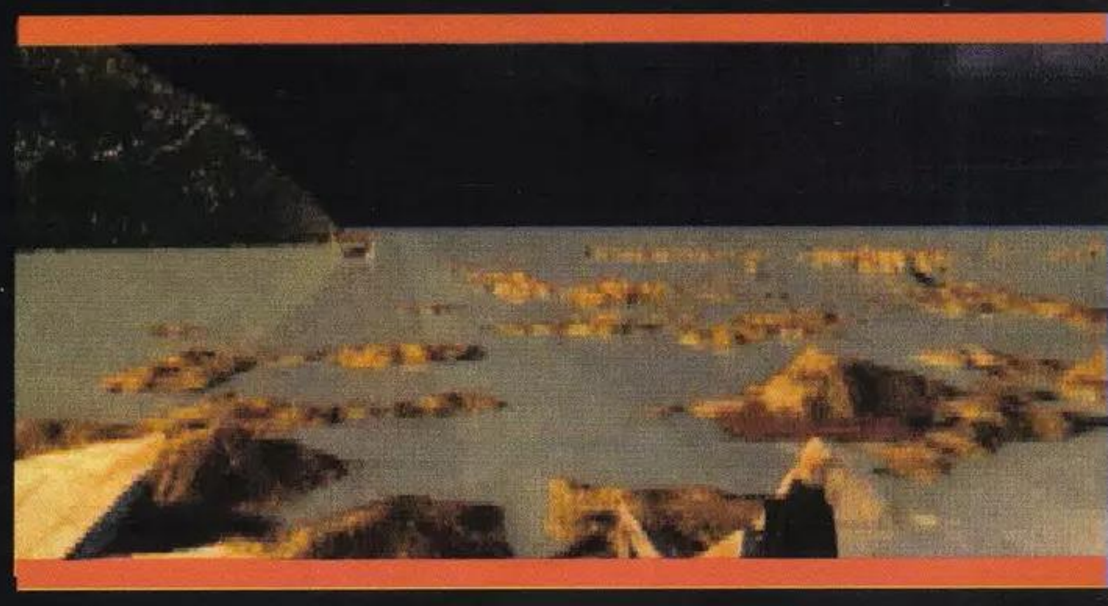
Zaman giysimize dönmemizin vaktidir. İçerde yerde duran ipin ucunu alıp solumuzdaki direğe bağlayalım. Vinci çalıştırınca yerdeki kapak açılacak, aşağı inelim. Dilenci olarak etrafı araştırdıktan, merdivenlerde yukarı çıktıktan ve duvardaki şekilleri inceledikten sonra merdivenlerin solundaki adam ile konuşalım. Saros denen bu adam konuşmamızın sonunda bize altın bir disk verecek ve orayı terk edecek. Duvardaki düzeneğin sağ tarafındaki yere bu diski yerleştirip soldaki kolu çekersek bir yerlerden hareket sesleri duyarız. Sola dönüp merdivenlerden devam edersek suyun yolunu kestiğimiz yere çıkarız. Suyu kapadığımız şekilde açıp ortaya çıkan artifact'i Legacy Of Time'ın birinci parçasını bulduk demektir.

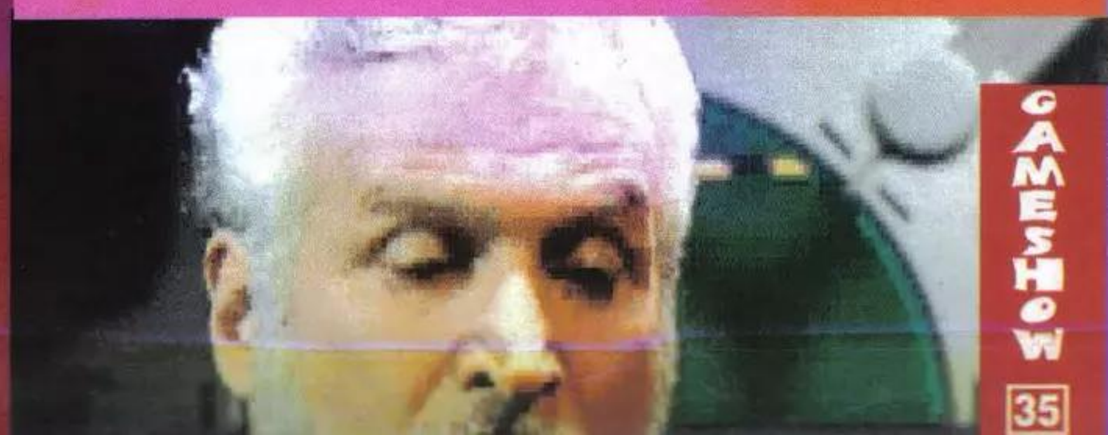
Himalaya Dağları, 1219 M.S.

İlerde yerde eğilmiş olan budistin görüntüsünü çaldıktan ve Budist olduktan sonra köprüden karşıya geçelim. Duvardaki renkli parçaları inceledikten sonra Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum sırasını unutmamaya çalışalım. Diğer izleri de Arthur'a açıklattıktan sonra (...the cause og suffering being Ignorance!) yeşil Budha'yı da inceleyelim. Tam arkamızda uzanan ve yukarı doğru devam eden yoldan ilerleyip, yukarı çıkıp seranın içine girelim. Hemen girişte sağımızda kalan bahçıvan ile konuşalım, görüntüsünü alalım. Seranın içinde sağda yerdeki tuneldenaşağı inip çevremizdeki köklere kutsal suyu boşaltalım. Böylece seradaki ağacın güçlenmesini sağlamış olduk. Yukarı çıkıp sola doğru ilerleyip küçük merdivenden tırmanıp, bıçağı, haritayı ve meyvayı alalım. Orda gözümüzden kaçmış olamayacak yeşil Budha'yı da Arthur'a incelettikten sonra Budha'nın eline meyvayı koyalım ve Sarı Küreyi alalım. Aldığımız harita demin indiğimiz kapatan ulaşılan buhar tünellerinin bir haritasıdır. Ordan tekrar aşağı inip tünellere doğru ilerleyeceğiz. Işıklı alana gelip hafifçe sola doğru devam ettikten sonra bir yol ayrımına gelelim. Tavandaki şekile baktıktan sonra haritayı gözümüzün önüne alınca Arthur nerde olduğumuzu büyük bir ok ile gösterecek. Zaten ayrımlardaki şekillerden de nerde olduğumuzu anlayabiliyoruz. Bulunduğumuz yerden iki yuvarlak, kabuk ve şapka şekillerine sahip ayrımlardan geçtikten sonra merdivene (bir çadırın altı olduğunu haritadan da anlayabiliyoruz) ulaşana kadar tünellerde ilerleyelim. Kağanın çadırına çıkacağız. Yalnız kağanın arkasında hızla hareket edip hemen solumuzdaki kılıcını alıp tekrar aşağı inmemiz gerekiyor. Kılıcı aldıktan sonra problem yok demektir.

Şimdi haritada iskelet olarak gözüken yere ulaşacağız. Etrafı iyice inceledikten, masadaki yağdanlığı aldıktan sonra girdiğimiz yerden yani seradan çıkalım. Bahçıvan ile konuştuktan sonra dışarı çıkalım

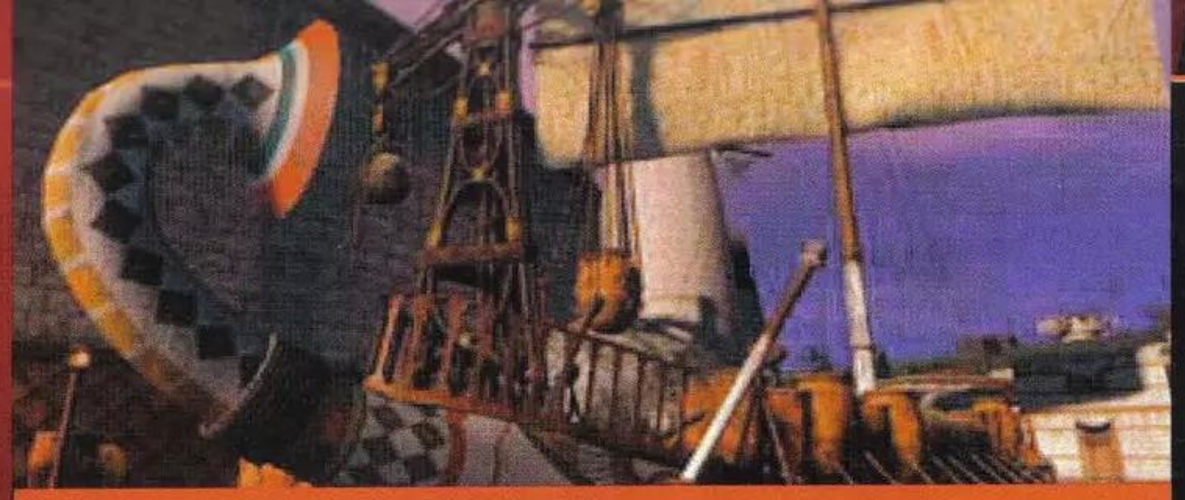


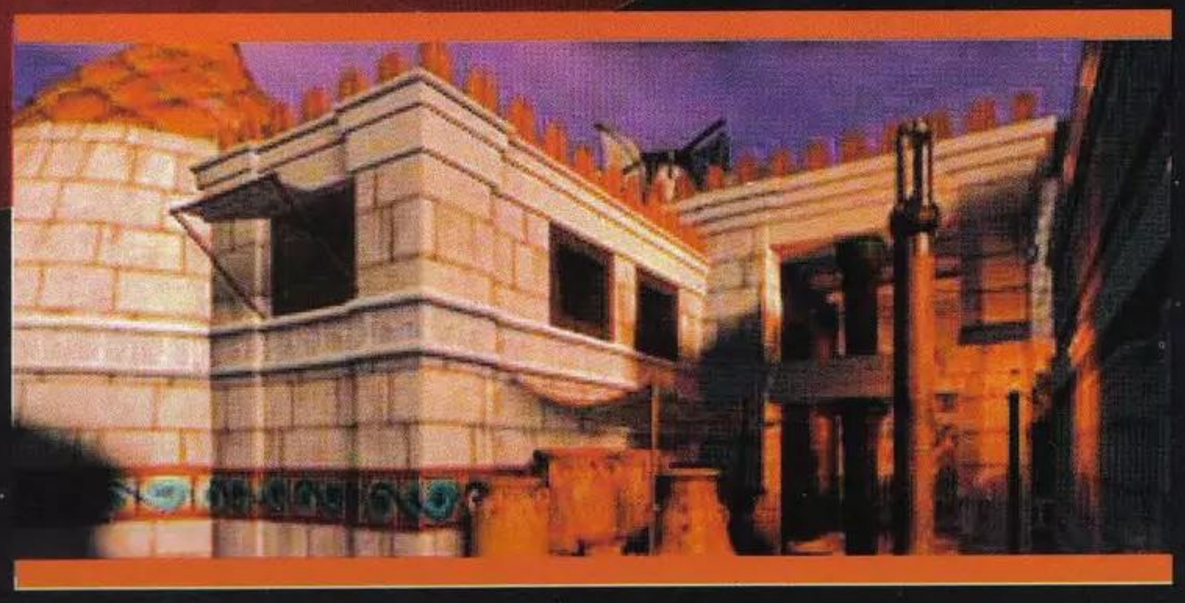




EYMAN PROJECT 3

TIME





ve buraya geldiğimiz ilk yere yani köprünün karşısına geçelim. Budist olarak önümüzdeki merdivenlerden yukarı çıkıp, içerde üst kattaki gurad'dan köprüyü açmasını isteyelim ve ipek eşarbı verelim. Aşağı inip köprüyü açması için köprüye doğru ilerleyelim. Tapınağa girelim. Mavi Budha'ya yaklaşalım ve Arthur'a izin verelim ki O'nu iyice incelesin. Sağdaki açıklığa girelim ve Lama'nın görüntüsünü aldıktan sonra onunla konuşalım.
Konuşmamız bitince Mavi Budha'nın açık ellerine dilencinin tasını koyup mavi küreyi alalım. Tapınaktan çıkıp sola dönüp sağdaki çadırın -Arthur'un söylediğine göre Moğol Çadırının, önündeki Kırmızı Budha'yı inceleyelim. Kılıcı Budha'ya verelim ve kırmızı küreyi alalım. Lama olarak çadıra girip Kağan ile konuşalım.
Çadırdan çıktıktan sonra sola devam edip burdaki kapıdan içeri girelim. İçerdeki Beyaz Budha'yı inceledikten sonra tam karşısındaki mekanizmaya bakalım. Bunlar döndükçe Um, Ma, Ni gibi sesler çıkaran aletler. Yalnız üstte en soldakini yağdanlığımız ile yağlayalım. Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum sırasını hatırladığımız için bu sesleri sırası ile çalabilirsek beyaz küreyi de almış olacağız.
Kapıdan yolumuza devam edelim. Sağ duvardak işekli incelersek Budist'lerin bahsettiği Yaşam Tekeri -Wheel Of Life, ile karşılaştığımızı anlarız. Merdivenlerden aşağı inelim ve ortadaki klübedeki Beyaz Budha'yı görelim, inceleyelim.
Kağan olarak ilk girdiğimiz tapınaktaki Lama ile konuşmaya gidelim. Tüm "realm"ler hakkında sorular sorduktan sonra "Animal Realm"ini soralım ve Lama'nın sorusuna hatırladığımız üzere "ignorance" cevabını verelim. Böylece Hayat Kitabını -Book Of Life, alıyoruz. Lama'dan ayrılıp Budha'nın tam öteki tarafında yerdeki kapaktan aşağı tünellere inelim.
Tünellerdeki amacımız duvarında iskelet, içinde Budha olan odadan başlayan yol üzerindeki kapakları iki buhar odasının sonuna kadar açmak (arada kapalı kapak olmayacak yani). Buhar odasından kastettiğim haritada alev ile gösterilen yerler. Kapakların yerleri ayrı olabilecektir ama ben yolumu şöyle açtım:
Ağaç sembolüne ilerledim, iki boru kesişiminden üç göz kesişimine kapağı sola çevirerek geçtim. Ve şapka kesişimine devam ettim, yolumuza ilk buhar alanı çıktı, kabuk kesişmesinden sonra da ikinci buhar alanına ulaştım. Devam edersem iki yuvarlak kesişmesine vardım. Bu yolu izlersek Arthur sıcaklıkta bir değişme olduğunu söylüyecek. Yapmamız keregen bu yolu izleyebilmek. Eğer geçitlerde bazı kapılar kapalı ise ve siz tersten geldiyseniz basşka yollardan dolaşarak geçitlerin kapaklarını i,steğinize göre ayarlayıp yolunuzu açabilirsiniz.
Böylece iskeletli odadaki Budha'nın elindeki siyah küreyi alabiliriz. Tünellerden seranın olduğu yerden (ya da başka bir kapı daha var ordan da çıkabiliriz) dışarı çıkıp keçilerin olduğu yerdeki Yeşil Budha'ya ulaşalım. Yeşil Budha'nın altındaki açıklığa Hayat Kitabını koyalım ve yeşil küreyi alalım. Köprüden geçelim, merdivenlerden tırmanıp büyük köprüden karşıya geçelim.
Hayat Tekerleğinin sırrını çözdüğümüz odaya girip beyaz küreyi Beyaz Budha'nın eline koyalım. Önümüzde yükselen basamaklardaki yazıları okuyup yukarı çıkalım. Solumuzda başka renkte bir Budha göreceğiz, aynı renkteki küreleri bu Budha'lara koyarak açılan merdivenler sonuna kadar yukarı çıkalım.
Yazıları Arthur'a okutmayı da ihmal tmeden tabii. Altın yapraklara da tırmandıktan sonra duarları inceleyelim ve havada dönen lotus artifact'ini alalım. Duvardaki iki göz arasındaki kırmızı noktaya yaklaştığımızda köprünün başında yere secde etmiş olan Budist'i göreceğiz.
Aşağı inerek Budist'in yanına varıp (köprüden karşıya geçmek zili çalalım) onunla konuştuktan sonra lotus'u bu Budist'e verelim, ancak yolumuzu tamamen bitirebilmemiz için kendimiz olmamız gerektiğini söylüyor. Başkalarının görüntülerine ihtiyacımız yok yani, zaman giysimizi giyebiliriz. Böylece ikinci artifact'i de almış oluyoruz. Sırada...

FİRMA: RED ORB ENTERTAINMENT
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 30MB HARDISK
GENEL: %65

El Dorada
Köylü çocuk olarak Shaman'ın yanına girmeye -içine girdiğimiz binanın solundan dolaşarak, çalıştığımızda guard bizi duduruyor. Guard'a gelmeden bir adım önce sağa dönüp guard'ın balonunun ipini bıçağımızla keselim. Artık Shaman'a bir aadım daha yaklaşabiliriz. İkinci bir guard ile karşılaşıp O'na derdimizi anlatmaya çalışırken Shaman bize yaklaşıp tüm sorularımıza içtenlikle cevap veriyor.
Shaman'ın da görüntüsünü aldıktan sonra Shaman olarak kuyu başında uyuyan çocuğun yanına gidelim. Onunla biraz konuştuktan sonra tılsımlı taşımızın -talisman, kırıldığını söyliyelim. Çocuk ona önceden verdiğimiz talisman'ı bize ödünç olarak verecektir.
Shaman'ın korunağına dönüp ikinci guard'ın olduğu yerden sola dönerek balonu bulalım. Talisman'ımız ile taşı tutuşturup balon ile yükselelim. Aşağıdaki tarlalardaki şekillere, ok şeklindeki açıklığın çevresindeki şekillere -ki bunları bir yerlere not etmenizi tavsie ederim, dikkatlice bakalım. Balonun ateşini södürerek aşağı indikten sonra balondan inelim.
Shaman'ın yeri, içinde şekiller ola binanın solunda kalmıştı, bu binanın sağına doğru ilerleyip çalıların arasından geçerek bir havuz başına varalım. Talisman'ı oka yerleştirerek havusun suyunu boşalttıktan sonra havuza inip duvarlarını inceleyelim. Duvarlarında 4 grup halinde biraz önce balondan gördüğümüz yüzlere benze öıkıntılar olduğunu fart ettiğimizde ne yapmamız gerektiğini de anlarız.
Gördüğümüz yüzleri aynı sıra ve diziliş ile havuzun duvarlarında da seçeceğiz. Böylece merdivenlerin orada bir giriş açılacak. Buradan ilerlediğimizde içerisinin alevlerle yandığını görüyoruz. Yukarı çıkıp oka yerleştirdiğimiz tasliman'ımızı yerinden aldığımızda havuza dolan sular bu alevleri söndürüyor ve biz de içeri doğru ilerleyebiliyoruz.
İçerdeki şekilleri Arthur'a açıklattıktan sonra ortadaki dile dokunarak üçüncü parçayı da alıyoruz.

TSA HQ
Artık üç parçayı da bulduğumuza göre bunları doğru şekillere getirerek son bulmacayı da çözmeliyiz. Bu iş düşündüğümüz kadar kolay olmayabilir:
Yaratmaya çalıştığımız şekil ekranın sol üstünde belirecektir, zaten.
Bulmacanınçalışma prensibi şu eğer iki parça üstüste gelirse birbirlerini yok ediyorlar, üçüncü parça aynısını yansıtıyosa şekil tekrar çıkıyor. Bu mantık ile sol-üstteki parçayı ortada yaratmalıyız.
Artifact'leri kendi etraflarında döndürerek değişik şekiller görebilir ya da bir şekli kendi ekseni etrafında döndürerek şekildeki parçaların yerlerini değiştirebiliriz. Unutmayın üç parçanın birleşimi sol-üstteki şekli verecek. Deneme-yanılma ile bu bulmacayı da çözdükten sonra rahatça arkanıza yaslanabilirsiniz.

Atlantis Mi Legacy Of Time Mı?
"Atlantis Mi?" diyorum çünkü oyunun grafik düzeni Atlantis ile benzerlik gösteriyor hatta aynısı bile diyebilirim. Kafamızı -mouse-, oynattığımız yöndeki tüm ayrıntıları görebiliyoruz. Küçük bir virtual reality denemesi bile diyebilirim ki bu tür benim oldukça hoşuma gidiyor. Her ne kadar bir yerden bir yere gitmek beni delirtmeye yetecek kadar uzun sürüyorsa da manzaralar harika doğrusu. Ama Atlantis'i grafik olarak da tercih ederdim. -da ayrı, çünkü Legacy Of Time ya da J3 her ne kadar 4 Cd'lik uzun ve bulmaca dolu bir oyun gbi gözükse de son zamanlarda oynadığım en kolay adventure diyebilirim. İnsana bulmacaları çözmüş olmanın megolamanyak tatmin duygusunu vermiyor yani. Arthur da cabası. Bir yerde ne yapacağınızı kestiremediğiniz anda Arthur'un kafasının üzerindeki baloncuklara bastığınız anda tam olarak ne yapmanız gerektiğini anlatıyor. Yani bu çözüme bile gereksinmeniz yoktu! J3'ün bir süre Budizm çevresinde dönen konusu ise takip edebildiğim kadarı ile oldukça hoşuma gitti. Oyunu bir an önce bitirme arzusu ile oynayanların uzun ve sıkıcı bulacağı bir sürü konuşmalarda Budizm ile ilgili bir sürü bilgi saklı! J3'ün felsefi yönü tatminkar olabilir ama bir adventure'da felsefi arka planın ne kadar önemli olduğu da tartışılır. Çözmesi kolay, oynaması uzun, takip etmesi zor bir oyun J3.
Adventure türüne yeni başlayacaklara tavsiye edilirken profesyonellerin uzak durmasına şiddetle dikkat çekilir.
Eskiden yazılarımın girişleri ve çıkışlarını bana ait özl paragraflar olarak kullanırdım. Bir süredir yapmıyorum bunu. Neden acaba diye düşündüm şimdi! Biraz düşüneyim, görürsünüz siz...

☒Mert "Kundun" Topçu

LET US HELP YOU TO CREATE A WORLD OF YOURS!

YOUR IMAGINATION IS YOUR LIMIT
JUST NAME IT!

1. THE MAN IN THE IRON MASK
2. MERCURY RISING
3. MORTAL KOMBAT ANNIHILATION
4. TITANIC
5. BRAVEHEART
6. ALIEN RESURRECTION
7. STAR WARS TRILOGY
8. U.S. MARSHALS
9. SPHERE
10. SCREAM 2

NO GUTS NO GLORY

CD KAYIT 10 $

WHO WANTS SOME?

1. Starcraft
2. Fighting Force
3. Die By The Sword
4. Byzantine - The Betrayal
5. Street Fighter - Zero 2
6. Redline Racer
7. Star Wars - Rebellion
8. Ultim@te Race Pro
9. M1 Tank Platoon II
10. Tex Murphy Overseer
11. F1 Racing Simulation
12. Sanitarium
13. Dune 2000
14. Half Life
15. X-Files Unrestricted Access

ORTADİREK SELECTION

- INTEL PENTIUM 200 MMX
- INTEL TX 512 KB M. BOARD
- 16 MB EDO RAM
- 2.1 GB UDMA HARD DISK
- 2 MB S3 VIRGE EKRAN KAR. (MAX 4 MB)
- 14" DIGITAL SVGA MONITOR
- 24X CD-ROM
- 16 BIT SES KARTI
- KASA
- KLAVYE
- FLOPPY DISK
- MOUSE
- MOUSE PAD
- EKRAN KORUYUCUSU
- MİKROFON
- HOPARLÖR
- BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

750$ + KDV

NEXT GENERATION

- INTEL PENTIUM II 233 CPU
- GIGABYTE LX PII M. BOARD
- 32 MB SDRAM
- 3.2 GB UDMA HARD DISK
- 4 MB DIAMOND STEALTH II EKRAN KAR.
- 4 MB DIAMOND MONSTER 3DFX KARTI
- 15" DIGITAL SVGA MONITOR
- 56K US ROBOTICS EXT. MODEM
- NET-ONE 1 AYLIK SINIRSIZ İNTERNET PAKETİ
- 32X CD-ROM
- CREATIVE AWE-64 SES KARTI
- 120 WATT HOPARLÖR
- MİKROFON
- ATX KASA
- KLAVYE
- FLOPPY DISK
- MOUSE
- MOUSE PAD
- EKRAN KORUYUCUSU
- BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

1450$ + KDV

AKLINIZDAKİ UPGRADELERİ GELİN HALLEDELİM!
ALESTA Bilgisayar Teknik Konularda da Yanınızda.

VE EFSANE GELDİ,
DIAMOND MONSTER II
Fiyat için arayın.

He who comes to us will find what he looks for
He who is in need of something comes to us for sure.

ALESTA
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE İLETİŞİM SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Hasfırın Cd.
Sinanpaşa İş Merkezi
No:67/217 BEŞİKTAŞ

TEL: 0212-2617689

Her oyunun yazılışının bir hikayesi vardır. En azından benim yazdığım oyunların var, ben biliyorum. Bazıları çok basit, bazıları beklenmedik, bazıları anlatılmaya bile değmez bazıları ise unutulmaz. Bu sefer, "Queen The Eye" için, alalade bir hikaye var. Anlatmaya bile değmez, anlatmayacağım ben de. Yazıyorum işte. Yani Queen The Eye deyu bir oyun çıkmış ve ben hemen 5 Cd'lik bu oyunu almışım, evdeki külüstüre yüklemiş -yaklaşık 100 Mb yer istemesine rağmen "küçücük" harddisk'imde yer açmak zorunda kaldım, oynakla kalmamış, geçmiş karşınıza "Queen The Eye şöyle iyi, böyle kötü" gibi yorumlar yapmaya başlamışım da haberiniz yok. Oyun konusunda bilirkişi gibi hissediyorum kendimi, her ne kadar yanından geçmesem de. Bu yüzden ben amatörce oynadım, Pentium 75'imi kastırdım, o gün anneme kızmıştım beğenmedim, keyfim yerindeydi acaip hoşuma gitti, takıldım geçemedim, sonunda geçtim klavyenin karşısına ne kalmış bakalım Queen The Eye'dan bizde, geceyarısı birde! Hayır saat bir olmasa da kafiye oldu, varsayın akşamüstü beş ya da bir!

Ve oyunu yükleyip, demoyu her açıkladığım oyunda sıkıla sıkıla sonuna kadar seyretmeme rağmen bastım space'e atladım menüye. "**New Game**" hemen ve başladık kavgaya. Ciddiyim daha dakka bir iki guard sıfatlı robocop'lar saldırdı üzerime. Len tuşlara bile bakmamışım iyi mi, amatör takılacağız diye. Hemen ESC ve Modify Keys. Birçok adamın birçok yıl (22 adam 2 yıl boyunca, Queen The Eye'ı geliştirmek için sadece mesela) üzerinde emek verdiği oyunları bir kaç milyon liraya, beleşe aldığınız için kitapçık falan hak getire, nereden bulucam ben tuşları, en uygunu Modify Keys yani. Allahtan Electronic Arts yeni oyunlarını Gameshow'a gönderiyorlar da bizim orjinal bir oyunumuz oluyor.

Elimdeki Queen The Eye kutusunun renkli kapağına, kitapçığının arkasındaki t-shirt'lere bakıp "amatörlükten iyice uzaklaştık len biz, amatör adam 5 Cd'lik oyunun ilk cd'sini arkadaşından ödünç alır, ne kitapçığı oyunun adını bile doğru dürüst bilmez, taaki oyun vücuduna nüfuz edene kadar" diye düşünüyorum.

Ekranda, **A:** Yumruk 1; **D:** Yumruk 2; **Z:** Tekme 1; **C:** Tekme 2; **S:** Zıplama; **X:** Çömel; **Oklar:** Yön, hareket; **Del:** Eşya alma; **Page Down:** Kullanma/Moddan çıkma; **Sağ Ctrl:** Koşma; **Space:** Geçiştirme; **End:** Inventory gibi tuş durumunun İngilizce versiyonu görüyorum. Kitapçıkta bu işi iyice abartmışlar, siz göremiyorsunuz tabi. Mesela, Ins'e basılı aşağı ok: İleri yuvarlanma ve elimizde kılış, bıçak ve Jo tutmamıza göre A, D, C, Z ile ilgili tüm kombinasyonların değişik dövüş taktiklerine karşılık geldiği gibi.

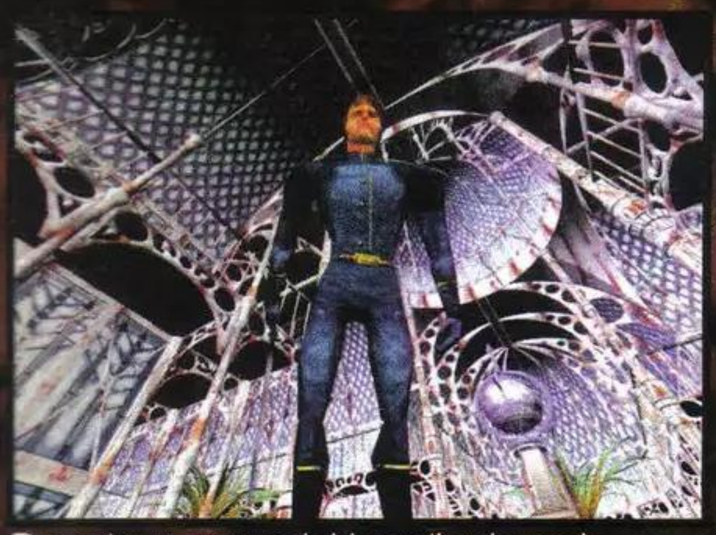
Demek bu Queen the Eye'da hayatımızın uzun sürmesini istiyorsak dövüş olayını iyice çözmemiz gerekiyor. Adamımız değişen sahnelerde değişik kamera açılarından gözüktüğü için de savurduğumuz çiftli uçan tekmelerin yerini bulması için yön duygumuz da gelişmeli.

Dubroc çevrede dolaşırken grafiklerin biraz ağır kalması P75 yüzündendir, grafik konusunda oyunun hakkını vermek lazım diye düşünmüştüm, guard'ı dövmeye çalışırken nerden geldiyse bu aklıma. Tabi, hareketleri az biraz öğrendikten hemen sonra açılıştaki iki herifi dövmeye and içtim. Oyunun beni sardığını, annemin yemek yemem için yüzüncü kez bağırmasına hiç karşılık vermememden meraklanıp odama hızla girdiğinde hala Queen'in "Made In Haven" şarkısından başka birşey duymamamdan anladım.

Konudan konuya atlaya zıplaya, amatörce ya, geçiyoruz ama Queen'in şarkısı Cd Player'ımda çalmıyordu, yanlış anlamayın, oyunun müzikleri... Daha fazla atlamayalım, geri zıplarız buraya sonra. Tabii Arena'da, ilk bölüm üzerinize afiyet "Arena" isimli, daha fazla yaşamanızı Daimi-Save Taktiği ile de biraz olsun sağlayabilirsiniz. Ben sağladım ama nereye kadar! Hadi bu ikisini dövdük, nasıl olacak peki bu işler? Arena'da biraz dolaşınca, bir iki guard'la (bazıları silahlı ona göre) daha gırtlak gırtlağa geldikten sonra bir Chakta, bir Katana, bir Lodestone bulduk. Demek işin bir de bulmaca tarafı var. Chakti ya da Chakta'den biri Arena'yı terk edebilmemiz için doğru anahtar mesela. Lodestone, Arena'daki asansörleri kullanabilmenizi sağlayan magnetik bir olay ya da. Health Pack'leri, bilimum silahları ve cephaneleri ayrı ayrı anlatmaya gerek yok. Amatörüz ya! Gerçekten de ilk bakışta sadece action sandığım Queen The Eye'ın puzzle'ları da az buz değilmiş.

Bir oyunla iyice ilgilenmeye, başında saatler harcamaya başlayınca hikayesini de sorgulamaya başlıyor insan. Ben de meraklandım ne işim var benim burda, Arena'da. Bundan sonraki durak neresi acaba? Neden ki diye. Demoyu seyretsem hiç fena olmayacak galiba.

2150. Fiziksel dünya ile sanal dünyanın sınırlarının birbirine iyice karıştığı bir yıl. Bu karışık toplumun yönetimi ve kontrolü zavallı bir Network "EYE". Siz zavallı dediğime bakmayın, Bill Gates'e zavallı demek gibi birşey bu. Bill ne kadar tatminsizse Eye da o kadar. Güce sahip olanların "zavallı" yazgıları bu demek ki. Neyse, Eye NT, yaratıcı her türlü düşünceyi ve özgürlüğü zamanlar ötesi varlığına karşı potansiyel tehlike olarak gördüğü için bunlara ait hafızasını temizlemeye başlar. Bu temizlik işleri sırasında ağlarının derinliklerinde bir direniş ile karşılaşır: Müzik! Tehlikeli görüntülerle kısa zamanda baş edemeyeceğini anlayan Eye, ilerde kaşılaşacağımız "Death on Two Legs" isimli bir karakter yaratır. Yıllar sonra tüm bu görüntüleri yok edebilmek için çeşitli kontrolörler ile ile ideolojisine karşı çıkanların avcılığıa başlar. Bu ajanlardan biri olan Dubroc, ne şanssızdır ki Müzik arşivleri ile baştan çıkar. Death on Two Legs, Dubroc'a pençesini atmışken, Dubroc kendini Arena'nın ortasında bulur. Hikaye de fena değilmiş doğrusu. Tüm gücü eline geçirmek isteyen kötü bir güç ve ona karşı bir savaşçı: Biz! Arena'da da işimiz bayağı zor açıkçası. Arena'dan sağsalim çıkabilmek için Eye'ın Watcher'ları ile savaşmamız gerekiyor. Her biri değişik özelliklere sahip Watcher'lar.



Demo'nun sonundaki cop'larda ne iş diyordunuz değil mi! Watcher'lar Angel, Ninja, Insectoid, Skeletal, Cyborg, Blade, State Guars, bu da Dubroc, tanıştırayım! Diyelim Arena'dan sağsalim çıktık. İşimiz bitti mi yani. Eye ile karşılaşacak mıyız hemen! Works, Theatre, Innuendo ve Final! Dubroc'un işi daha bayağı uzun yani. Eee kolay mı, 5 Cd.

Alışmıştık, bu kadar çok Cd'li oyunların ya uzay simülasyonu (çok severim bilirsiniz) ya da adventure olmasına, arcade-mortal combat-puzzle-shoot'em up türü bir oyunu fazla gelmesin şimdi. Demem o ki, mücadele uzun savaş uzun, bol bol kavga, biraz da araştırma dolaşma. Sıkılmayın diye de müzik yapmışlar herifler.

Yukarda yarım bıraktığımız Müzik'e geri dönelim artık. Queen The Eye diye bir oyun çıktığını duysanız kaçınız Queen grubunun bu oyunla bir ilgisi olduğunu düşünürsünüz çok merak ediyorum. Ben böyle bir ilişkiyi hayatta düşünemezdim, düşünmedim de zaten. Ama böyle bir ilişki var, anladığınız üzere. Grubun tam 54 şarkısı, bir çok remix'i karıştırılıp Emi Music ile ortaklaşa yapılan çalışmalar ile oyunun ruhu ve müziği için Queen'den etkilenmişler. Sadece müzik değil yani: Queen The Eye, tamamen Queen grubunun ikonları, paternleri, resimleri, objeleri ile dolu. Death On Two Legs, Mr Fahrenheit, The Baroness gibi karakter isimleri d Queen'in şarkılarından alınmış.

Her bölümde (Arena, Works, Theatre, Innuendo, Final) yaklaşık 10-15 Queen şarkısının parçaları var. Bilip bilmediğiniz tüm şarkılar: I Want It All, We Will Rock You, Mustapha, Radio Ga Ga, A Kind Of Magic, You Don't Fool Me, Too Much Love Will Kill You bunlardan sadece bazıları...

Queen The Eye, gerçekçiliği yakalayabilmek için kompleks hareketlerle ve koregrafiği yapılmış arkaplan kavgaları ile çalışan aktörler kullanmış. Motion Capture, tekniklerinden bahsetmeme gerek yok ama Dubroc'un karakterine ve felsefesine uyduğunu düşündükleri 3. dereceden Dan bir Aikido öğretmeni ile çalıştırtıklarını da göz ardı edemeyiz değil mi! Yukarı da kaçak oyun alanlara atıp tutmam da bu yüzdendi zaten. Bir şey üretebilmek için emek vermeyenler, "bir iki milyon yerine on milyonlar mı verelim, tabbi kopyasını alacağım" mantığından asla vazgeçemezler. Ama bir emek harcayıp, kafalarındakilerini hayata geçirenler, bir kaç akıllının tüm emeklerini hiçe sayan bir yaklaşımla kopyacı zihniyetlerini asla takdir etmeyecek ve hatta bunu önlemeye elinden geldiğince çalışacaktır. Kaldı ki Türkiye'de de satılmaya başlanan EA orjinal oyunlarının fiyatı hiç de ulaşılmayacak düzeyde değil. Amatörce yine fazla kaçırdık, sinirimize gem vurmadık, yazdık gitti. Oyunun gerçekten zor olduğunu anlamışsınızdır sanırım. Her bölüm için bir kaç şiirsel yaklaşımla işinizi biraz kolaylaştırmaya çalışayım:

Arena: Masumları kurtarabilmeniz için altı anahtar gerekiyor. Sizi karmaşadan kurtarmak için tycho'nun söyledikleri de kulağınıza küpe olsun.

Works: İnanca karşı bir "sayı" kullanın ve ne kadar şanslı olduğunuzu görün. Göründüğü gibi olmayan bir kadını küçümsememek için zekaya ihtiyacınız olacak.

Theatre:

-"Beni defetmek mi istiyorsun?" diye sordu aktör, endişeli yüzünden gözyaşlarını silerken,

-"Sahne korkusu seni gecenin arifesinde sarar" diye Mestofoli güldü, gülüşü

FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92

haykırışa dönüşerek,

-"Hayır" diye cevapladı aktör, "Rüyalarını kaplaya korkuların benim çalacağım müzik ile buraya taşınacak."

-"O zaman seçimini yap ve ışığa çık", dedi Mestofoli, perde sallanmaya başladığında.

Innuedo: Tüm enerjiniz bittiğinde çadıra girmek bir oyun değil. Arsız bir atı sürmek yol almanızı sağlar ama asıl peşinde olduğunuz bir harp!

Final: Yavaşlık, çizginin sonuna ulaşabilmeniz için ihtiyacınız olan... Yanlış yargıladığınız düşünmek için kendinize zaman verin.

Amatörce başladık, amatörce bitirelim, amatör maskesi arkasına saklanmaya devam yani: Queen The Eye, çok cd'li oyunlar içinde parasını hakkeden, action ve zor oyunları sevenleri bayağı uğraştıracak, zaman zaman sinirlerinizi bozacak, annenizin yaptığı sıcak yemeği masada soğutturacak, sık sık save etmezseniz kafayı sıyırttıracak EA'nın Queen teması üzerine kurduğu bir oyun. Freddy Mercury'i tanımayanlar bu yazıyı boşuna okuduklarını, Queen The Eye'ın onlara göre bir oyun olmadığını düşünmeye başlasınlar.

Uninstal....

☒Mert "amatörce diye diye" Topçu

ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

TÜRKİYE'

TOPTAN - PERAKENDE TÜM SİPARİŞLERİNİZ
24 SAAT İÇİNDE ELİNİZDE!

TÜRKİYENİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN
DERGİLERDE GÖRÜP BULAMADIĞINIZ
BULDUĞUNUZ AMA PAHALI OLDUĞU İÇİN
ALAMADIĞIINIZ TÜM OYUNLAR EN UYGUN
FİYATLARLA ARTIK SİZE SADECE
BİR TELEFON UZAKLIĞINDA

HEMEN ARAYIN!

(0212) 660 0408

SCREAM 2
THE MAN IN THE IRON MASK
SPHERE
STAR WARS SPECIAL 1,2,3
SPICE WORLD
MOUSE HUNT
TITANIC
LOST IN SPACE
A LIFE LESS ORDINARY
AS GOOD AS IT GETS

VE DAHA YÜZLERC

ACRON
ANADOLU SERVİSİ

HATBOYU CAD. PAŞALAR İŞ HANI
No: 10/5 BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL: (0212) 660 0408
FAX: (0212) 561 3483

'DE BİR İLK...

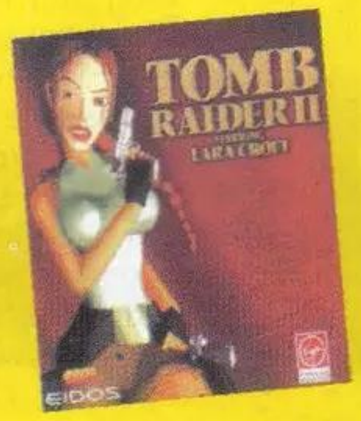
ACRON-3 ANADOLU'YA AÇILIYOR!

TÜRKİYE'NİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN ACRON YANINIZDA.

ALIEN EARTH

REBELION

STARCRAFT



BALANCE of POWER

SHADOWMASTER

FIGHTING FORCE

STREET FIGHTER ZERO 2

FORMULA 1 **BURNOUT** **NEED for SPEED 3**

RED LINE RACER

...ESİ SADECE ACRON'DA...

ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

YAKUT SOK.YAKUT PASAJI
No: 9/13 BAKIRKOY / İST.
TEL: (0212) 660 2722
FAX: (0212) 570 5120

DEADLOCK

Bir gün bir karavan ve bir at arabası arasındaki farkları bana soran çocuğa salak demiştim. Bu olaydan takriben sekiz yıl sonra, yine aynı mizaçta bir insan olmam benim için "The Official Acınası İnsanlar" listesindeki yeri garantilemekten öte, olaydan sekiz yıl sonra bana Deadlock'u oynamadığım için Deadlock 2'yi yazdırıp yazdırmamak konusunda tereddüte düşmüş olan MEG hakkında da hafiften gerilik var (kibar mizaç) yorumunu yapmama sebep oldu. Bir adam hapşururken burun kılları çevreye saçılıyorsa (olayda abartma sanatına yer verilmemiştir) zaten siz ondan böyle bir soruyu bekleyebilirsiniz (burayı kesenin...). Ama size bir şey söyleyeyim, GameShow için saçını süpürge misali yerlere savuran bir insanı (saçı yağdan süpürge soparı gibi oldu) küçümsememeliyiz (ya bu ay da Emin Oy Oy Oy Ayı olsun bari). Neyse canım, her salak kendi bacağından asılır (kaşınıyorum). Başıma iş gelecek belki biliyorum (bilinçli mizaç) ama yine de insan bir salakla aynı kefeye koyamıyor koskoca dağları. Dağlar dedik, GameShow şu güne kadar ne dağlar aştı, en son dağın kendi okuyucuları olduğunu kim tahmin edebilirdi acaba. Aslında kahin olsak tahmin edebilirdik. Mesela Dune Messiah'ta görü gücü ile her şeyi görebiliyorlar. Oha dedim aynen. Oham ağzımda kaldı. Ayıp be. Bu dergiyi kaç buçuk (üç buçuk) yaşında çocuklar okuyo, utanma diyorum başka bir şey demiyorum (ahlaklı mizaç). Hazır olay bu noktaya gelmişken size bir soru soriim. Bir bakla ile bir mandalina arasında ne fark vardır sorusu üzerine aklıma geldi bu model bir uygulama. Bu andan itibaren yazının sonundaki maddeler bölümünün sonunda beş adet soru sorucam (yazımla ilgili), okuma anlama, anlatma soruları. Hadi bakalım ak koyun, kara koyun çıksın ortaya(hani okuyo musunuz falan diye). Neyse artık oyuna geçelim.
Oyun sorunsuz bir Install'dan sonra 60-70 MB'lik bir sorun ile yükleniyor. Daha sonra çift klik oyun, işte size bir demo. Çok çok iyi olmamış ama ben beğendim (oyun beğenmemek yasak ya, şaklabanlıklar yaptırıyorlar). Çünkü ben salağım (itirafçı mizaç). Neyse işte şimdi genel olarak oyundan bahsediyim bari. Oyunumuz, namı diğer Deadlock Two (batı taklitçisi mizaç) bir strateji oyunu. Real-Time değil, çok basit de değil, hani on beş şehrin yirmi beşer ekranına başınız dönmeden bakabiliyorsanız, sabırlı iseniz, kız arkadaşınız yoksa (kızlar şaşı erkekleri sevmez), hava güneşsizse (gezmek ister deli gönül), parantezleri çok sık kullanmamayı düşünüyorsanız falan lazım bir oyun bu. Ya ciddi ciddi şöyle: biraz karışık (anlatıcam), biraz uzun (zaman vericem), hatta biraz daha uzun (sabır), biraz heyecansız (huzur), biraz harbi, biraz zor, biraz gerçek, biraz baba bir strateji oyunu. Yani anlayacağınız real-time kuşlarındansanız bakmayın. Siz daha çok biraz sonra oynamaya başlayıp inşallah zamanında yazacağım Dark Omen'a bakın. Ama eğer strateji severim, grafikleri pek takmam (çok da kötü diil), hava bulutlu, canım sıkılıyo, zamanım var, kız arkadaşım yok (zaman dedik) diyorsanız (intihar etmeyin) bu oyunu almakta yarar gördüm tıpkı şu an monitörümün ekranını gördüğüm gibi (iyi). Neyse, demoyu geçtik, ulaştık ana menüye:

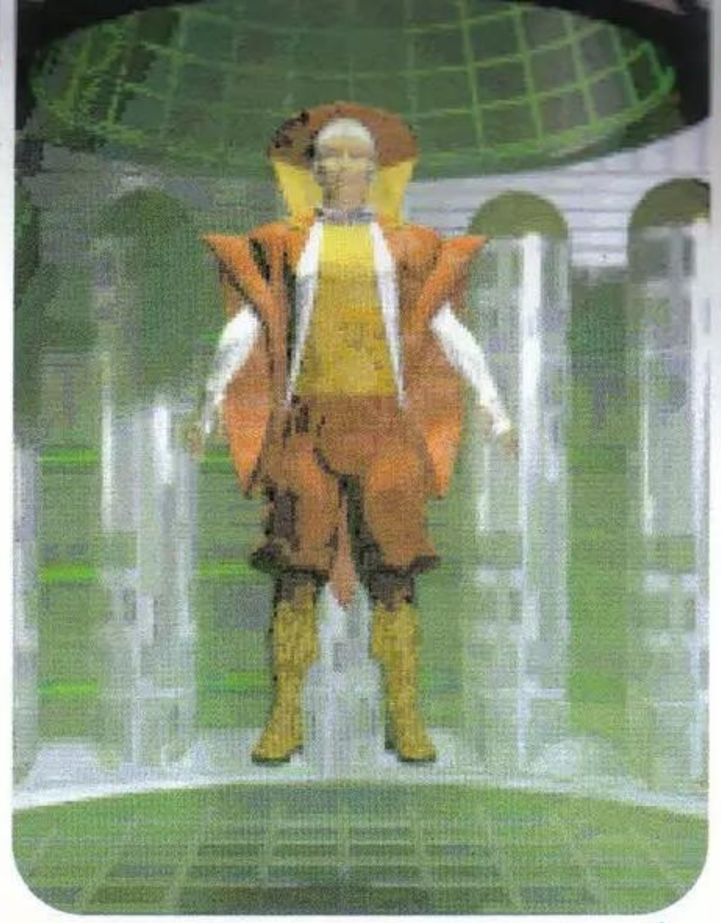
●**Editör:** Salak olmasıyla beraber (yeryüzünde bütün yazarlar bütün editörlere salak der ve bunu şirinlik ve yavşaklık olsun diye yaparlar), bu editör harita editörü. Ama sanırım çalışması için Internet'ten bir file indirilmesi gerekiyor. Yani ne anladım ben bu işten?

●**Player Name:** Kesinlikle çok önemli. Oyunda sizi nasıl çağıracaklar ya da sabır listesine bu yeni gelen de kim bölümü. Oyunun size saygı göstermesi için Burçak Caner yazın (megaloman mizaç).

●**High Scores:** Açıkçası hiç hatırlamıyorum ama not almışım, kötü demişim. Demek ki kötü. Bence zaten bir anlamı yok. En başarılı adamlar (ya da kadınlar (demokrat mizaç)) listesi. Bakın bakıyim en üste ne yazıyo: Burçak Caner. Aferim.

●**New/Join Multiplayer Game:** Aşağılık Internet için bir seçenek olup bence bir insanın sınırlı tek kaynağı olan zamanı boşa geçirmesine sebep olacak müthiş(beğenmemek yasak) bir seçenek.

●**New Single Player Game:**



Shrine Wars Campaign: Oyunun Big Klasik Kombo bölümü. Kısaca siz eski uygarlıkların kaybolmuş dinlerini yeniden bulmak için bir olaya gireceksiniz ki ben bu olayı beceremedim. Yani şöyle, bir süre oynadım, sanra baydım bıraktım. Ama baymam Age of Empires oynamaya başlamama denk geldi bu yüzden subjektif bir yorum olacağına inanıyorum. Bu arada, bu vampaign'in ilk bölümünde shrine'ler falan yok. Söyledim mi bilmiyorum, Shrine'lerden resource'lar ve daha hoş şeyler çıkabiliyor. Bu seçeneği seçtikten sonra bir de race seçme ekranı ile karşılaşacaksınız ki bu racelerin özelliklerini anlamak için ilk menüden Quick Start seçeneğini seçip oradaki race seçme ekranına bakın çünkü her ne hikmetse bu race seçme ekranında racelerin özellikleri yok ama öbür race seçme ekranında her race seçme ekranında olması gereken gibi tam bir race seçme ekranına yakışır şekilde race özellikleri var (tekrarlayıcı mizaç). Neyse seçin evreni ne ile ele geçireceğinizi (ben evrene geçirdim, size bişey olmadı (geçen ay)) seçin, ben de buraya bilahare dömneceğimdir.

***Random Scenario:** Şimdiii:

Victory Conditions: Oyunu hangi şartları yerine getiren ilk ırkın kazanacağıbelirlenir: **Manifest Destiny:** Belli bir sayıda belli bir resource'a ulaşınca kazanmak. **Conquest:** Her bir ırkı yok ederek kazanmak. **Shrine Wars:** Oyunda bazı yerlerde bulunan "Shrine" (küçük tapınak olabilir) denen küçük tapınakları (öhö) belli bir süre (üç-dört turn) elinde tutanın kazanmasını sağlamak.

Ai Skill Level: Bilgisayarın ne ölçüde aptal olacağını ayarlarsınız (karamsar mizaç).

Advanced Options: Hepsini yazamayacağım bir sürü abuk sabuk ve bir işe yaramayan şeylerin ayarları. Boşverin. **Auto end Turn:** Baymayın diye her turn'ün en fazla 30 saniye sürmesi opsiyonu.

●**Single Player Quickstart:** Oyuna şöyle bir hızlı giriş yapın. Irkınızı da seçeceksiniz. Sonrası bir kaç düşmanlı bir senaryo. Tavsiye etmiyorum.

●**Tutorital:** Ben burada pek tutoritallik bir hava göremedim açıkçası. Aslında daha çok basit bir senaryoya benziyor. Oyunun kitapçığında neler yapmanıa gerektiği yazıyor. Oyunu bu şekilde öğrenmeniz hesaplanmış. Zor dostum zor da demiş atalarımız(kültürüne sahip mizaç).

●**Net Accolade:** Internet ve onunla ilgil bir şey daha. Pöh (aşağılayıcı mizaç).

İşte genel olarak oyunun ana menüsü bu kadar. Şimdi çabucak oyunun ekranına gelmek istiyorum (bu bir işkence).

Sağ altta mini harita. Herhangi bir yerine basarsanız ekran oraya gelicektir. Oyunda sektörler var. Bu sektörler boş olabiliyor ya da koloni kurulmuş olabiliyor. Siz sadece sizin herhengi bir biriminizin olduğu bir sektöre komşu olanlar hakkında bilgi sahibisiniz. Ama galiba bunu engelleyen, her yeri gören bir ırk vardı. Neyse. Şimdi farkettiniz, ortalık ikon dolu. Başlıyorum netekim. Ekranın sol altından, ikonları alt-sağ-üstünden (nasıl anlatırsam anlatıyim olmıycak, ama deniyorum (atılımcı mizaç))

●**?:** Oyunun help dosyası. Yararlı okuyun (ama lazım olunca).

●**Game Options:** Ses ayarları, save, mave.

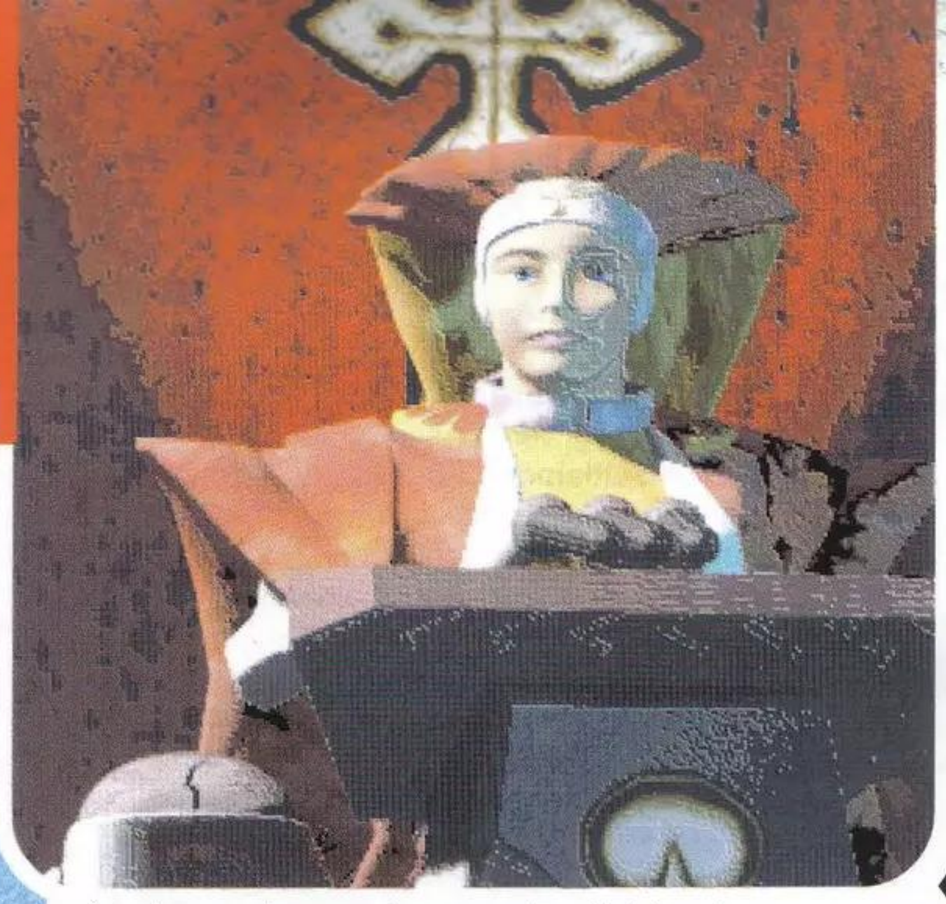
●**Scenario Status:** Genel durumunuz hakkında bilgi verir. Yararsız, karışık.

●**Build Settlement:** Koloniniz olan bir yerde bina yapımı başlatmak için(ha unutmadan, genel harita modundan bir sektöre zoomlamak için sağ tuş ya da iki sol tuş). Bina yapımı başlattığınız yere adamlarınızı göndermelisiniz ki bina yapılsın. Dikket ederseniz population'unuz var bir tane. Her yüz nüfus bir birim. Birimler ise o ekrandaki ufak şekiller(hangi ırktansanız onun şekilleri, yani bu bir değişken). Onları sol tuşla tutup, bırakmak istediğiniz yerde sol tuşu bırakın. Binaya girince oradaki insanların ne yapmasını istediğinizi ayarlıyabilirsiniz. Örneğin merkez binada ünite üretebilir, ticaret yapabilir ve halkın moralini yükseltebilirsiniz. İşte binaya girince yine sol tuş tut-bırak taktiği ile bunları ayarlıyacaksınız. Aynı şekilde yapılmakta olan binaları da bu şekilde inşa edebilirsiniz.

●İsmini unuttuğum,iki el birbirine uzanmış, karşılıklı oklar olan ikon:Bu ikon diğer ırklarla olan ilişkileri ayarlamak için kullanılır. Temel olarak sizin sol alttaki dört ikondan birine basıp mesaj göndermeniz ve karşı tarafın size bir dahaki turn cevap vermesi mantığı ile yürür. Bir de diplomatik ilişkilerin boyutları vardır ki onlar da bu ekranda yazar (friendly, hostile falan gibi idi galiba (emin olamayan mizaç)). Birilerine savaş açabilir, ortak research yapabilir, askeri antlaşmalar yapabilir, bilgi paylaşabilir..siniz. Ben her zamanki gibi diğerlerine savaş dışında pek bulaşmayın diyorum.

●**Event Report:** Bu ekran her turn'ün başında otomatik olarak açılır ve size o turn olan olayları haber verir. En üstte hangi konudan haberlere bakmak istediğinizi seçersiniz. İyi.

●**Research Tree:** Oyunda research yapmak için University'ler yapmalı, onları upgrade etmeli ve buralarda adam çalıştırmalısınız.



İşte burası da oyunda research edilebilecek her şeyi gösteren ve onların seçildiği ekran. Help dosyası mevcur ve iyi. Ben onu kullanın derim. Ayrıca dümdüz gidin, sıranın pek önemi yok, acil durumlar dışında zaten savaşana kadar epiyi ilerliyorsunuz derim. Ayrıca birinci, ikinci, üçüncü diyerekten research sırasını belirleyebiliyor ve sol alttaki ikonla bunları silebiliyorsunuz.

●Ünlem baloncuğu ile bir surat: diğer ırklara hakaret edebiliyor (etmeyin (kibar mizaç)) ya da onları pohpohlayabiliyor ya da cevap verebiliyorsunuz. Ben oyuna renk kattığını sanmıyorum.

●İki kırmızı ok bir dairenin içinde,dışında modları: Normalde alt tarafta bütün uygarlığınızdaki kaynaklar yazar. Buna basarsanız bu mode'u on-off yapar, sadece o kolonidekilerin gösterilmesini sağlarsınız. Mesela sizin iki koloniniz var. Altta 65 food'unuz olduğu yazıyo. İkinci koloninin nüfusu 300, bu durumda her turn 3 food yiyecek. Ama bu ikona basıyorsunuz, görüyorsunuz ki bu kolonide sadece 1 food var. Bu durumda diğer ikisi diğer koloniden taşınacak, bu da size paraya malolacak. Ayrıca nüfusda böyle bir yerden diğerine taşınabilir, harita zoom yapmamışken, insan (ya da hangi ırksanız) şekillerini mouse ile bir koloniden tutup diğerinin üzerinde bırakacaksınız. Bu da biraz pahalı ama yeni kurulan kolonilerin çabuk gelişmesi için lazım. Söyliim dedim.

●Üç tane tank: bir kolonideki askeri birliklere bakmak, özelliklerini anlamak ve gerekirse onları terhis etmek için.

●Ortadaki uzun bar: Bu research'in durumudur. Kırmızı olunca research biter.

●Vinç ve bir çarpı gibi bir ikon: Sol tuşla basıp yıkacağınız ikona basmak sureti ile çalışıyor. Binayı yok ediyorsunuz. Kaynakların bir kısmı size geri dönüyor.

●İçinde iki tane sayı yazan dikdörtgen: End Turn. Turn'ü bitir de denir bazen.

●En alttaki uzun bar: Elinizdeki hammadde-maddeler. Bunlar bina yapımında kullanılıcak.

●Dolar işaretleri: Yöresel ve imparatorluğun genel vergisini ayarlıyorsunuz. Bir de gelir-giderler yazıyor. Bazı binalarda trade yaparak para kazanabilirsiniz.

●Onun altındaki ikon: Burada da halkın mutluluk durumu resmedilmiş. Aşağı düşerse halk çalışmamaya, bir bakıma isyana başlar. Önemli. Bunu önlemek için herhangi binalarda olan "culture" olayına girin.

Offff, bitti. Şimdi oyunun kontrolleri. Haritada elinde silah tutan asker olarak gözükenler askeri birimler. Yıldız gibi olanlar koloni kurma birimleri. Bunları sol tuşla tutup başka bir yerde bırakarak oraya gitmelerini sağlayabilirsiniz. Sağ tuşa basınca çıkan orders menüsünden de orada ne yapmasını istediğinizi belirteceksiniz. Mesela bir yerde Training Facility kurduysanız, birimleri eğitmek için Orders'dan "Training"i seçiceksiniz. Tamam?

THE FINITO OF UNE DIFFICILE WAY

♦Oyunu sizlen aramda kilometreler varken elimden geldiğimce anlattım. İnanın oyun karışık, alışması zor, ama güzel. Dediğim gibi Real-Time'cıysanız bulaşmayın ama bu hoş oyuna ön yargısız yaklaşabilecekseniz, sabırlı ve huzurlu iseniz(ne?) alın. Oynayın. Zorlanın savaşın.

♦Savaşlar otomatik oluyor yanlız bir film olarak size gösteriliyor. Bu bir açıdan iyi one açıdan kötü olmuş. Savaşta adamlarınızın yapacağı şeyleri sağ tuşa basıp(ana ekranda) onlara ibldirebilmeniz iyi olmuş. Nasıl desem, pratikte ok ama teoride ıh ıh.

♦Sizin bir koloninize saldırdıklarında sivil halkın korunması için sığınak gibi bir şey var. Onu yapın.

♦Farm'lardan yemek ve odun, madenlerden demir ve "e" ile başlayan diğer maden(ismini unuttum), nuclear plant'lardan elektrik sağlanır. Teknolojiler ile bu binalar upgrade edilebilir. O zaman daha az kişi ile daha çok üretmeye başlarlar. Bence bütün upgrade'leri yapın. Otunda kazanmanın anahtarı bu. Zaten mesela ben Age of Empires'da bütün upgrade'leri yapıp MEG'i yenemeyince bunun sebebi tecrübesiz olmamdı. Upgrade bir yatırımdır ve akıllı yatırımlar kazandırır.

♦Bütün binaları ne işe yaradığı help dosyalarında yazıyo. Oradan okuyun. Zaten öyle çok bina var ki hepsini yazamıyacağım.

♦Bir de kırmızı garip ikona bastıktan bir süre sonra gelen tüccarlar var ki onlara mal satmak akıllıca olur. Ben seyrek kullandığımdan mıdır nedir, benim başıma diplomatik bir felaket gelmedi help dosyasında yazdığı gibi. Yalancının.

♦Para olayına önem verin.

♦Human olun. Neden demeniz ihtimalini göz önüne alaraktan (tek tek basaraktan) size humanların para konusunda iyi olduklarını söyleyeceğim. Çünkü oyunda bi sürü gider var ve gelir önemli. Ayrıca human'lar yollarla ilgili bir teknolojiyi de bulduktan sonra bir yerden bir yere madde taşıma işine hiç para vermiyorlar. Bu şekilde bir sektörde yemek işini, diğerinde elektrik falan diyerekten (bade süzerekten) çok hızlı şekilde gelişebilirsiniz.

♦Bir sürü gider var dedim ya, işte bu giderlerden en önemlisi askerlerinize verdiğiniz maaş. Her ay ödemeniz gereken bu para çok büyük miktarlara ulaşabiliyor. Aç ayı da oynamaz (alaka)...

♦Bu kadar.

OKUMA-ANLAMA SORULARI

1.Yazarın(Burçak Caner) hayatını araştırın. Niye kadersiz olduğunu bulun. Bu konuda "Karamsar" başlıklı bir kompozisyon yazın.

2.Sizce yazar niye bu oyunu real-time'cılara önermemiş? Sınıfta arkadaşlarınızla tartışın.

3.Yazıda anlamadığınız kelimelerin anlamlarını sözlükten bulup anlamlarını yazın. Sonra onları bir de cümle içinde kullanın.

4.Sizce yazarın tavrında aşağılanması gereken bir gıcıklık-kendini beğenmişlik tavrı var mı? Bunu sınıfta arkadaşlarınızla tartışın.

5.Sizin de böyle tanıdıklarınız var mı? Başınızdan geçen bir olayı sınıfta anlatın.

BİR DAHAKİ AYA...

♦İşte böyle. Artık bilmiyorum soruları cevaplarmısınız. Ben bunları sizin iyiliğiniz için, siz kendinizi geliştirin diye soruyorum.

♦"Man on the Edge"i yaptığı disket olayından dolayı kutluyorum. Böylece Zebani'nin de türkçe yazmadığını, iki lafı biraraya getiremediğini, zaten uyumsuzluğundan dolayı hiç bir biraraya olayına giremediğini anlamış olduk. Bunun dışında yaratıcılıktan dolayı gerçekten saygılarımı sunuyorum.

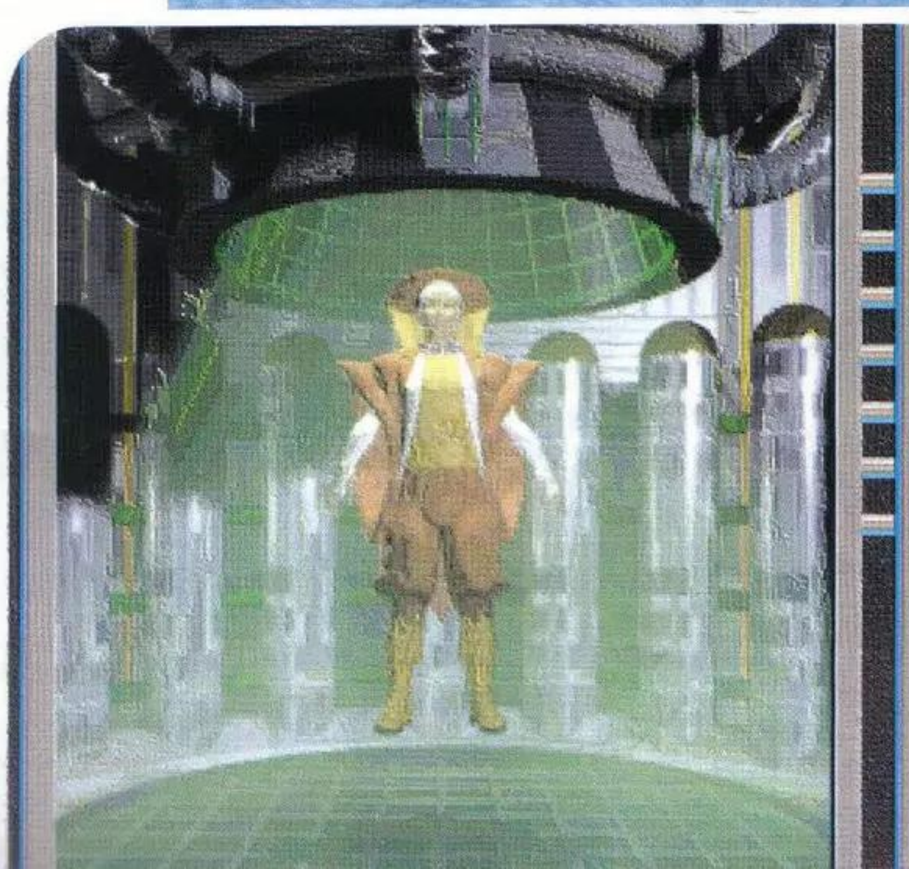
♦İki-üç aydır bir Age of Empires furyası almış yürümüştü. Hatta adamlar Internet'e de el atıp en büyükler olduklarını falan söylemişlerdi. İşte bu gün bu strateji özürlü adamlara dayanamayıp sadece 10-15 dakika oynamış olduğum oyunun başına geçip "en delikanlınız hangisi?" diye sordum. Editörümüz hemen beni küçümseyen bir hava ile bilgisayarın başına oturdu ve gıcıkötesi ışınlar yaymak sureti ile abuk sabuk konuşarak oynadığı oyunda tam benim tarafımdan evire çevire yenilmek üzere iken Network bağlantısı koptu. Ben onun beş katı güçlü bir ordu ile üzerine çıkmışken çöken oyun hakkında "bir sürü param vardı", "kaçar kurtulurdum", "sen adam mısın" gibi yorumlardan sonra "ben seni küçümsedim, ondan oldu" diyerek hem mağlubiyeti kabul etmiş hem de benim Kamer'in en baba stratejisti olduğumu kabul etmiştir. Kendisine buradan teşekkür eder, öğren de gel der, başarılar diler, bunu kesenin.... derim.

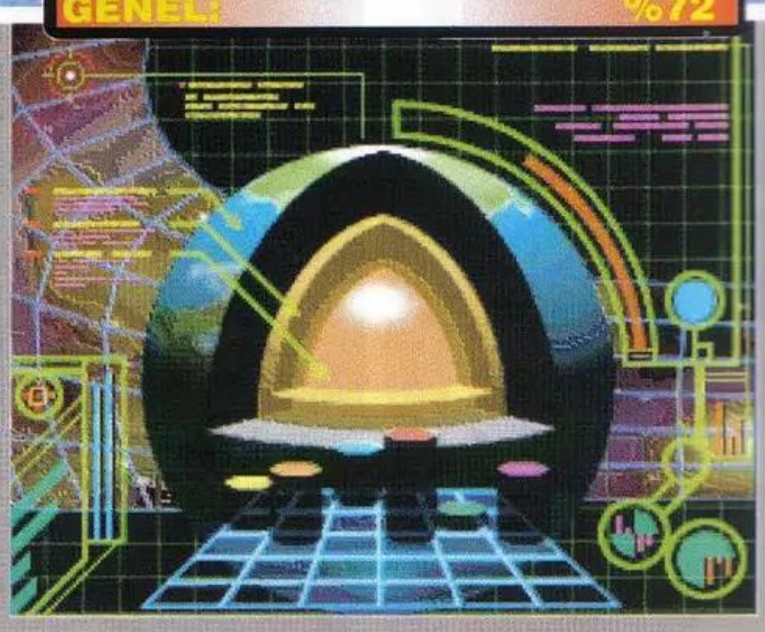
♦Bir dahaki ay görüşmek üzere(bir yanlışlık olmaz ise).

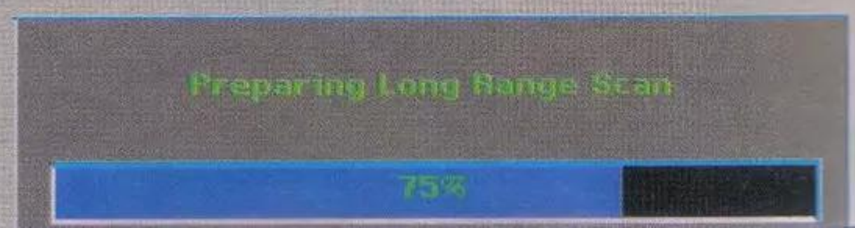
♦Hepinize iyi günler.

"Çok zor artık, Beşiktaş'ta"

☒Burçak"le moment de partir
est celui que je vis"Caner







bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

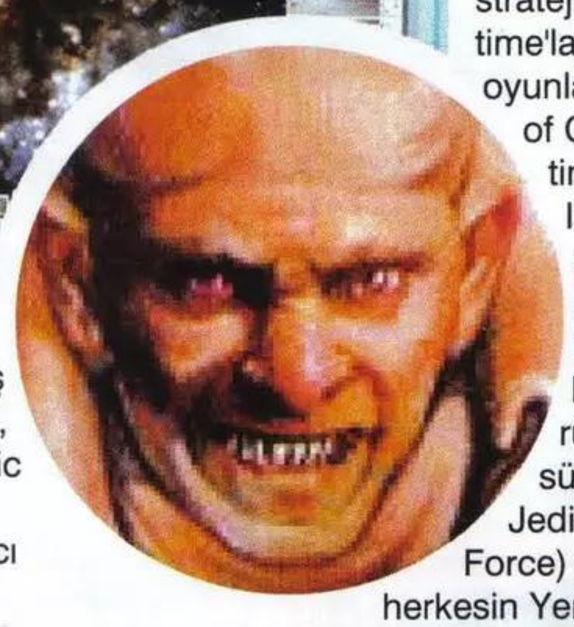
en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91



STAR WARS REBELLION

Bir ki üç oyun yetmez, dört beş altı olsun. X-Wing, Tie-Fighter, Dark Forces vursun, Electronic Arts'ım şampiyon olsun. Bir filmden kaç oyun çıkar derseniz yardımcı olamıcam tabii, çünkü yerim dar ayrıca yenim hakkında yorum yapana gün görmek nasip olursa bana gün görmek nasip olucağına MEG'e beni görmek nasip olsun. Bu kadar seri saçmalayabildiğimi ben de bilmiyordum, öğrendim, mutlu bir insanım. Olayım bu benim, bir an mutluyum, bir an değilim. Değil kim diyenleri bu kadar kötü espri yapılabilen tek mekan olan Overdose'a gönderirim, olayım o şekil gelişir. Gelişir ama oyuna dönücez di mi artık. Yoksa gelmiş geçmiş bütün editörlerin gücü adına güç MEG'de olucak ve beni yerden yere vurmak için sadece parmağını sağa sola kıpırdatması yetecek derim, olayım budur benim. Bu gıcık tarzı da bırakıyim diyorum ama moralim çok bozuk (alacağın olsun), böyle diyorum başka bir şey demiyorum. Ayrıca yazılacak bir oyun var, sataşılaraktan sırnaşılacak bir editör var, o var, bu var, kendi bozduğum işleri düzeltmek var, ü-üüüüffffff bu ne ya. Bana karamsar diyenlere haksız derdim, şimdi MEG diyorum (kendimi taktir ettim). Bu kadar bu iş. Şimdi oyuna gelelim, gelirken gülelim, göğe bakalım, bakarken bakarken taşa takılıp düşelim derim ben Burçak Caner ve uçar giderim uzak bir galaksiye iyi ile kötünün savaşına.

Şimdiii, konuyu bilmeyen varsa yazık. Anti-sosyal'liğin sınırı vardır. Oyun daha Darth Imperium'un başında iken, imparator sağ iken ve Rebellion yeni yeni dengeyi sağlarken başlıyor. Siz filmden bir karakter değilde bir çeşit herşeyi yöneten adamsınız. Filmdeki bir çok karakter, hatta hepsi oyunda mevcut. Bir strateji oyunu olan Rebellion uzay stratejisi tarzını real-time'laştıran oyunlardan (Master of Orion'un real-time'ı, Pax Imperia'nın daha güzeli). Ama zaten bir çok kişinin rüyalarını süsleyen Jedi'lık (feel the Force) geyikleri, herkesin Yeryüzünde ve Yerüstünde Gelmiş Geçmiş En Karizmatik Adam Olarak Gördüğü Varlık Darth Vader'lı senaryosu, bildiğimiz büyük gözlü kahverengi derili donanma amiralli uzay gemileri, Tie Fighter'ların müthiş sesleri, 3D bir ortamda yapılan ve sizin yönetebildiğiniz (real-time olarak ve opsiyonel olarak) Corellian Corvette'li savaşları, yani nasıl desem, gençliğinizden (benim küçüklüğümden) kalan konusu ve sıcaklığı ve samimiyeti (size samimiyet yaptım) ile sonuç olarak biraz fazla karışık bir oyun olsa bile bence alınıp, oynanmayı, beğenilip taktir edilmeyi, bu oyunun yeryüzünün en iyi yazarına verilmesinden gurur duyulmalı, bu açıklama beş kere okunup çok beğenilmeli diyorum.

Oyunun başında çok gıcık bir şekilde bir uzay gemisi kokpiti görüyoruz. Aslında bu oyunun başlangıç bölümü imiş. Bunu kınıyorum. Ben altı gün boyunca bunu anlamadım. En sonunda oyunu tam bırakıcakken "Lan Bu Herifler Bunu Boşu Boşuna Yapmamışlardır Kesin Tanıdık Hissi" ile birazcık daha uğraştım ve on gün içinde burada sol üstteki uzay gemilerinin soldan sağa oyunu daha da zorlaştırmaya yaradığını anladım (da ekine dikkat). Sonra ortadaki ufak galaksi ikonlarının soldan sağa oyunun oynandığı galksiyi büyütmeye yaradığını, ve de sağdaki büyük Rebellion ikonunun oyuna isyancılarla başlamaya yaradığını, soldaki Imperium ikonunun ise oyuna Empire ile başlamaya yaradığını hemen anladım. Bence gıcık bir seçenek. Bunu hayatımın sonuna kadar anlamayabilirdim bir deha olmasaydım.

Sonra oyuna giriyorsunuz. Ben Rebellion'la oynadım. "Neden sen öküz müsün?" derseniz size sadece ve sadece sağdaki Rebellion ikonunun yanlışlıkla seçilmeye ne kadar uygun olduğunu söylerim.

O gıcık sarı metalden yapılmış robot ve onun dizayn harikası minik arkadaşı ufak robot ekrandalar. Yanlarında lazım olur diye bir evren haritası var. Bir de bir sürü ikon var, ama hiç birisini açıklamıycam, çünkü bu bir tanıtım yazısı. Evet bu sırrı şimdi açıklıyorum, bu bir tanıtım yazısı. Bir çeşit oyun ne oyunu, almam iyi olur mu, ne yani yazısı. Neyse nerde kalmıştık? Hah evet, sarı gıcık robot size oyun öncesi bir brifing veriyor. Oyunu kazanma amaçlarının (ha bu arada unuttum, oyunun Start Menüsünde ortadaki gezegen ikonuna tıklarsanız oyunu kazanmak için Empire'ın (ya da Rebellion'un) Headquarter'ını almak yeterli oluyor), sizin üslerinizin, galaksi haritasındaki bazı şekillerin manalarının, düşman hakkında biraz bilgi ve de bir iki tavsiyenin anlatılmasından oluşan bu brifingi dinleyin derim, çünkü her oynayışta değişen bazı şeyler var. Neyse, sonra oyun başlıyor. Ortadaki geniş galaksi haritasında yıldız sistemleri bulunuyor. Bunlardan bazıları keşfedilmemiş. Onları keşfetmek için Y-Wing Long Probe'lar yapıp araştırma görevine çıkmak lazım. Mavi olanlar neutre sistemler. Şöyle ki, onların alt kısmıda bir uzun çizgi var. Yeşil Empire'ın, kırmızı Rebellion'un o gezegendeki popülaritesini gösterir. Eğer biri fazla baskın çıkarsa o gezegen o tarafa katılır. Ama bazı istisnai durumlar da var. Mesela bir gezegeni asker kontrolünde tutmak. Bu durumda gezegenin savunma menüsünde bulunan (gezegenin sol altındaki ikonu çift tıklamak) "Garrison Requirement"ı o gezegende bulundurabilirseniz asker baskısı ile yönetimi elinizde tutabilirsiniz. Bir de isyan var ki, işte o bu yüzden oluyor. Neyse, bir gezegenin size bağlılığının artması için ya düşmanın onlara kötü davranması ya da

STAR WARS REBELLION

sizin bazı kişileri oraya gönderip "Diplomacy" görevi vermeniz lazım. Ama başarı kesin değil. Bu biraz o gezegene etki eden düşmanın gücüne, biraz da sizin oraya gönderdiğiniz adamın Diplomacy yeteneğine bağlı. Oyunun başında Princess Leia'yı, ve President Mon Montha'yı diplomasi görevlerine gönderip kendi gezegenlerinizin bulunduğu yıldız sistemindeki bütün gezegenleri ele geçirmeye çalışın. Gezegenin sol üstünde bina menüsü, sağ üstünde de o gezegendeki donanma var. Herhangi bir menüye iki sol tuş olayı yaparsanız o menüye girersiniz. Alt taraftaki ikonlar genelde Finder Menüleri. Yani üzerinde adam resmi olan "Personnal Finder" mesela. Buna iki kere basınca emrinizdeki personal görünür. Birine sağ tuşla basınca (ne?) o kişiye verebileceğiniz emirler görünür. Move falan dışında dikkat çekebileceğim bir Mission seçeneği var. Bu seçeneği seçip bir gezegene basınca o ünitenin orada yapabileceği görevler çıkar. Örneğin bir gezegende "Diplomacy" yaparak bağlılığı arttırabilirsiniz. Ya da düşmana "Espionnage" yaparsanız o gezegendeki her bir şeyi öğrenebilirsiniz. Bu işi yapan bir birliğin yakalanıp yok olması ihtimali var. Ya da Y-Wing Long Probe'larla "Reconnaissance" görevi yapabilirsiniz. Bina menüsünden bir binaya sağ tuşla basarsanız o binada üretim başlatabilirsiniz. Mesela Shipyard'dan uzay gemisi, Training Facility'den asker, casus falan üretebilirsiniz. Construction Yard'dan yeni binalar yapabilirsiniz. Bir gezegenin altındaki ilk noktalar enerji puanı, ikinciler ise yeraltı kaynaklarıdır. Her binanın ne kadar şeye mal olduğu o bina hakkındaki ansiklopedik bilgi de görülür ("İ" harfi şeklindeki ikon). Mesela maden için bir yeraltı kaynağı puanı bir enerji puanı gerekir. Maden size "Raw Material" sağlar, ki bu her bişeyin üretiminde kullanılır. Elinizde stokta kaç Raw Material kaldığı en üstte ortadaki sayıdır. Onun sağındaki Maintenance Point'dır, ki her gemi, bina ve ünite belli bir Maintenance Point'e mal olur. Raffinery ve Mine yapmak bu olaya ilaçtır dedim. Bir gezegenin yörüngesine donanmanızı yerleştirirseniz, o gezegene Blockade yaparsınız, ki bu o gezegene her şeyin giriş çıkışını engeller. Yani kimse giremez, girse de çıkamaz. Ayrıca yine sağ tuşla çıkan menüden "Planetary Bombardment" seçeneği ile o gezegene saldırabilirsiniz. Bu arada yalnız askeri, yalnız sivil ya da ne varsa seçenekleriniz olucaktır. Bence sivillere zarar vermek iyi diil. Size olan bağlılığı azaltır. Ayrıca niye yani. Daha sonra Transportlara yüklediğiniz kara birlikleri ile dolu bir donanmayı yörüngeye oturtup (bu arada oturtup kaldırıp falan derken, bunu nasıl yapıcaz diyenlere sol tuşla tut, basılı tut, gitmek istediğin yerde bırak derim), sağ tuş menüsünden "Planetary Assault" diyeceksiniz. Savaş sonunda gezegeni aldınız aldınız, alamadınız vah vah. Sonra bir de gezegen savunma işi var. Bazı binalar bu işlemi başarı ile yapıyorlar. Hangileri olduğunu tek tek yazmıyorum, yazamam, "İ" ikonlu dosyadan okuyun derim. Donanmalar birbirine girince, bir savaş haberi geliyor (sağ taraftaki küçük ikonlardan üstten ikincisi galiba). O zaman ya işi bilgisayara bırakır (kırmızı bilgisayar şeklindeki ikon), ya da siz alırsınız dümeni elinize (onun sağındaki ikon). Diyeceğim o ki bu savaşlar real-time, basit ve güzel. Anlatılarak anlaşılacak bir şey yok. Zaten ben savaşları kendim yapmadım. Ama space'e basarak en yakındaki hedefe saldır emrinin verildiğini biliyorum. Ayrıca işler kötü giderse "Retreat" olayına girmenin erkekliğin onda dokuzu olduğunu, eğer retreat şansı bile yoksa bütün güçlerle düşmanın en büyük gemisine saldırarak belki ufak bir zarar verme şansı olduğunu biliyorum.

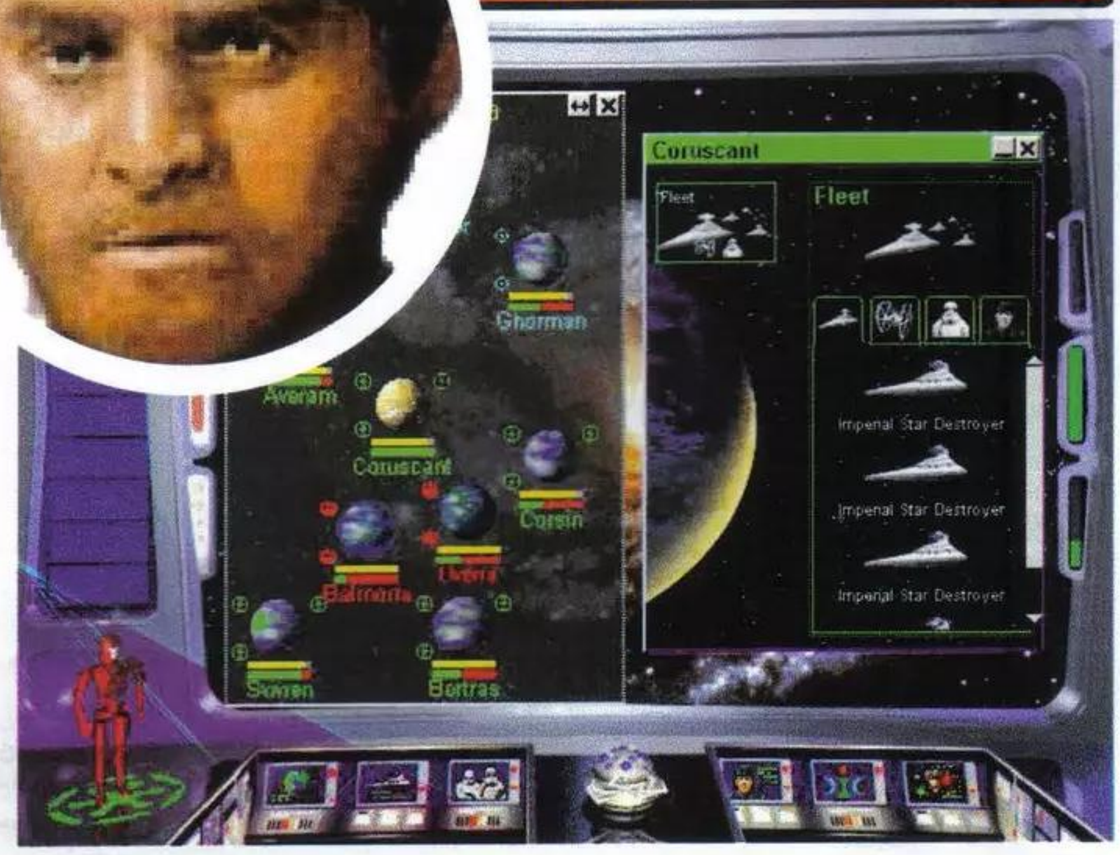
Yeni bir donanma kurmak için bir tane ana gemi almak lazım (büyük gemilerden herhangi biri), sonra ona başka gemiler katarak (sol tuşla tut, bırak taktiği) donanmayı büyütmek lazım.

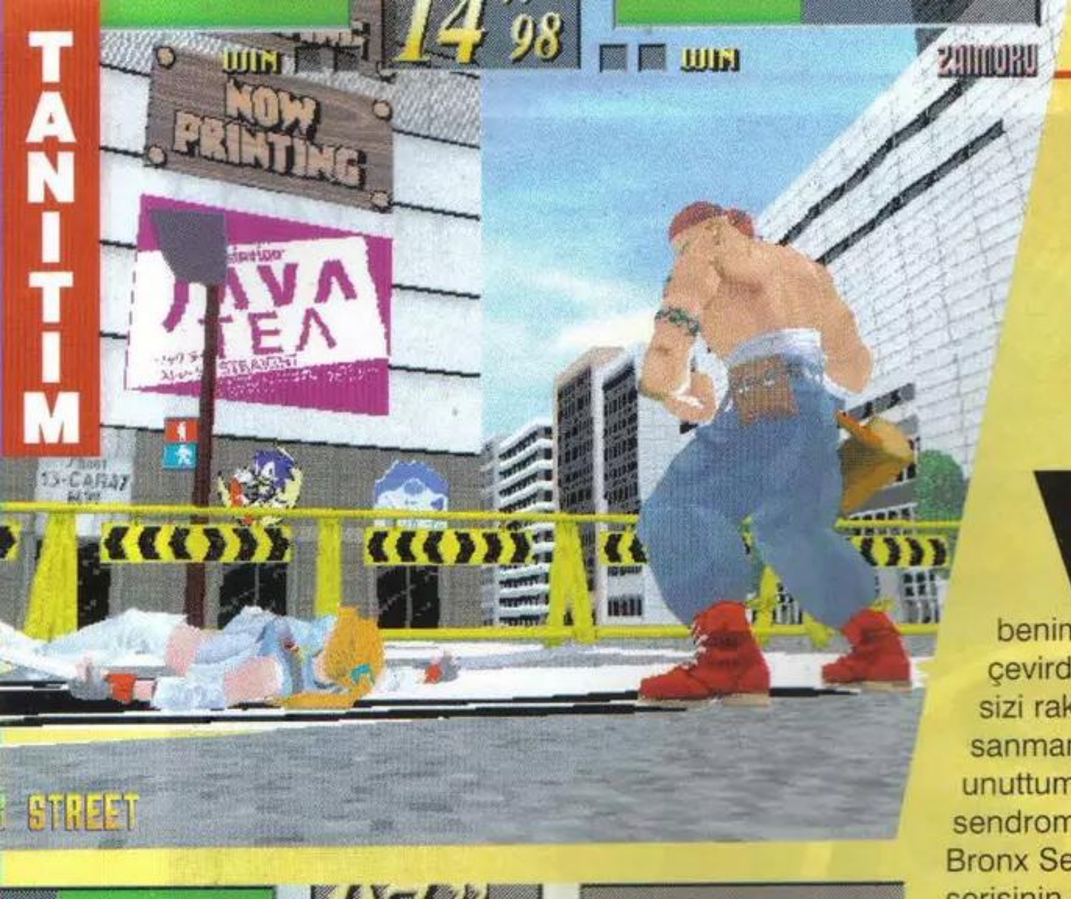
Construction Yard'lar bir gezegene bina yapılmasına yararlar. Bu işi sol alttaki robota sol tuş, "Build Facilities" ile yapabilirsiniz. Ayrıca gezegen menüsüne girip oradan Construction Yard'a sağ tuşla basabilirsiniz.

Neysem ne, asıl olay şu (bağlıyorum), oyun güzel. Oyalayıcı, karışık. Mesela emrinizdeki her donanmanın her bir özelliğini, personelinizin özelliklerini falan, her şeyi ezberleyebilirsiniz. Yani ezberleyin. Eğer başınız ekrana bakarken dönmezse, ölmezseniz, sabır vs. hemen alın. Star Wars fanatiği iseniz alın. İşiniz gücünüz yoksa alın. Yani alın. Diyeceğim o ki Darth Vader'ı ele geçirmenin verdiği zevk bu dünyada hiç bir şeyde yoktur. Burada çok gürültü var, başım durdu. Neyse, alın oynayın, beğenin, sevin (her manada) güzel bir oyun bu. Beğenenin bir yüzü kara, beğenmeyen kaplumbağa (yuh yani, her olayda sınırı bilin, kötü espride bile). Buradan DM'im Barış'a, Zebani insanına (ne), bu ay müthiş bir zeka oyunu açıklayacak olan Serkan'a (platform-zeka karışımı, ho ho), selam yolar, SB'yi kutlarım.

"Asla demiş miydik, Beşiktaş'ta"

☒Burçak `Que la force soit avec toi` Caner





LAST BRONX

En kötü Gang savaşçıları Tokyo Sokaklarında kan arıyorlar. Onlar silahlarıya bedenleriyle ve zihinleriyle geliyorlar ve eğer sen bu savaşı kaybedersen, burdan cesetin ayrılır. Yanlızca tek kural vardır oda kuralın olmaması, buyüzden silahlarını al ve harır ol...

Vay bea ne giriş yaptım ama. Bu çok anlamlı sözler oyunumuzun yani Last Bronx'un kutusunda yazan ve benim Tarzan ingilizcesiyle Türkçe'mize çevirdiğim sözler. Bu kelimelerin oyunda sizi rakipten dayak yerken kurtaracağını sanmam (zihnimle geldim, silahlarımı evde unuttum) ama beni yazıya giriş sendromundan kurtardığı kesin. Efendim Last Bronx Sega firmasının 3D Beat-em-up oyunları serisinin son elemanı, resimlerine bakacak olursanız kardeş oyun Virtua Fighter'a çok benzediğini göreceksiniz (3D Dayak-ye-me oyunları serisi dedik ya). Ama tabiiki Virtua Figter dan pekçok değişik (ve Artı) yönleri var, mekanlar değişik hareketler değişik karakterler değişik. Aaa bak karakterler dedimde aklıma karakterler geldi, dilerseniz gelin ilk önce şu 8 dayak isteyen ve bedenleriyle gelip zihinlerini getirmeyen karakterleri tek tek inceleyelim.

Yoko Kono:
Kendisi US Air Force dan (Hava kuvvetleri). Taa Amerikalardan abisinin katilini bulmak için geldi Tokyo sokaklarına. Yani, herhalde abisinin katilini bulmak için gelmiştir, yoksa ne işi var çetelerin arasında geçen bir turnuvada bu kadar güzel bir kızın. Elindeki Cop larla biraz çene kırarak rahatlamak için gelmiştir belkide 24420 Km'lik yolu değil mi? Evet Yoko'nun zihinsel rahatsızlığının nedenini öğrendikten sonra birazda kayda değer özel hareketlerine Combo larına bakalım, kayda değer diyorum çünkü her karakterin tamı tamına 49 Combo su OLDUĞUNU bir düşünsenize. Vay vay vay, hepsini yazsam özel ek vermek gerekirdi herhalde (siz o geri sayımın sonunda ne olacağını sandınız, tabiiki Last Bronx özel Combos eki). **Running Heel Trap:** İ,İ,K. **Vertical One-Two:** G,İ,P,P. **Combo High Spin Kick:** P,P,P,K. **Combo Catch Kick:** P,P,K,A,K. **Step Kick Inside:** K+G. **Middle Straight:** İ,İ,P.

Lisa Kusanami:
Buda 17 yaşında genç güzel bir kızımız. Lise'yi bırakıp gitmiş çetelere yazılmış Orchids çetesine katılmış, onunda vardır kendine göre bir mazereti, kendi hakkında konuşmayı pek sevmiyor, elindeki silahıda 2 kısa sopa, bide bunu biliyorum. Hareketlerine gelince; **Slant Back Beat:** G,P,A,P. **Tom-Tom Rush:** G,G,P+K. **Swing Low:** A,A+G,G,P+K. **Hemisemidemiquaver:** P,P,P,P,P. **Orchid Cutter:** G,İ,P.

Nagi Hojo:
Buda birbaşka kızımız (kaçtane kız vay yaa dediğinizi duyar gibiyim) Nagi'de DOGMA adında bir Kız çetesine üye, ve kapısında "No Boys Allowed" yazıyor (erkekler giremezmiş) Elindeki silahıda Sai, Sai'yi bilmiyor musunuz? Şu bizim Sai ya, hani Ninja Turtles'da Raphael'in elindeki silah, çatal gibi birşey yani. Özel hareketleri ise; **Screw Fall Kick:** A,K+G. **Triple Spin Kick:** A,A,K+G,K,K. **Sadistic High Kick:** P,P,P,K,K. **Half-Moon Falling Star:** G+A,İ,P,P. **Ice Queen:** P+K (yakındayken)

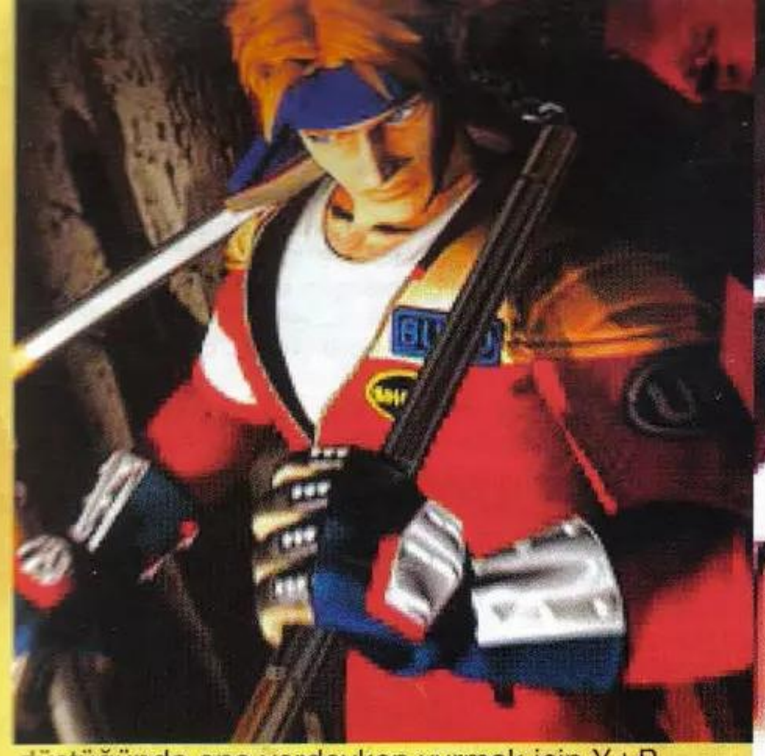
Yusaku Kudo:
Oh bea sonunda erkek gibi bi erkek dövüşçü çıktı. Buda Neo-Soul adlı motorsikletli bir çeteye üye, hareketleri güzel, Turnuvaya BEN BİR NUMARAYIM diyebilmek için katılmış, yazık, oda biraz fazla Egoist işte ne yapsın. Silahı 3 demir çubuk, araları kısa zincirlerle (Munçika değil) bağlı silah. Negüzel açıkladım, ehehe, yani kısaca Three-section Staff. Hareketlerine gelince; **Soul Swing Double:** G,P,P. **Highway Buster:** A,A+İ,İ,P. **Shoulder Tackle:** G,İ,İ,P+K. **Snake Through Traffic:** A+İ,A+İ,P **Accelerated Turn:** G,İ,P.

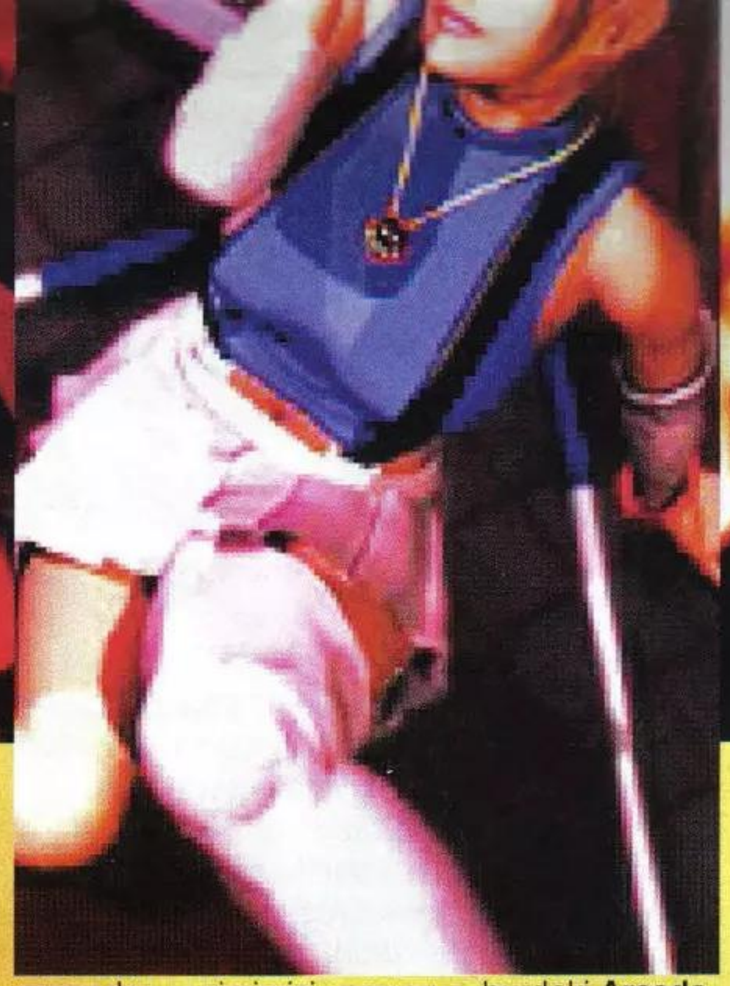
Joe Inagaki:
Joe, kötü adam, pek sevmem onu, Joe'da Shinjuku MAD çetesinden. Bu kavgalara neden katıldığını oda bilmiyor, geçerken bi uğrayım, biraz dayak yer çıkarım misali. Joe'nun silahıda Nunchaku, bizim 40 yıldır Muçika diye bildiğimiz şey böyle yazılıyormuş meğersem, neyse, bilmeyenler öğrendiler işte. Birazda birkaç özel hareket öğrenelim bari hazır öğrenmişken. Hareketleri; **Midnight Buster:** A,İ,P. **Stealth Bomber:** G,A+İ,P+K. **Upward Shot:** A+İ,A+İ,P+K. **Black Tornado:** İ,İ,P. **Hey Moe:** İ,A,P.

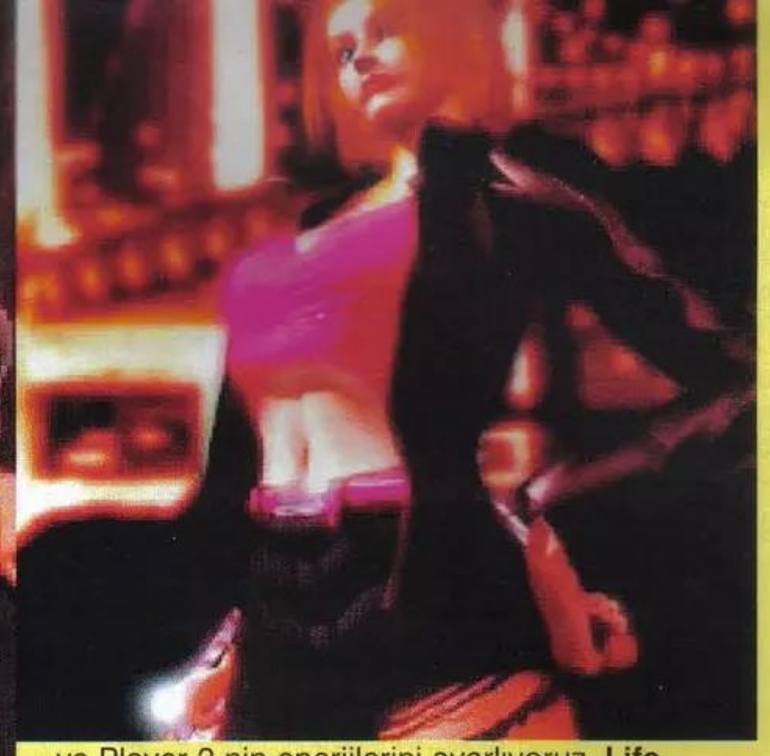
Toru Kurosawa:
Eli sopalı manyak. Valla bu adam sırf diğer dövüşçülere inat olsun kıllık olsun diye katılmış bu kavgalara.(Bakıın bende dayak yiyebiliyorum hihiho) Roppongi Hardcore Boys çetesinin üyesi, silahı ise Bokuto,(gülmeyin lütfen... Hiho...) yani tahta kılıç. Özel hareketleri ise; **Assault with Intent:** G,P,P,P. **Knuckle Sandwich:** A,A+İ,İ,P. **Forehead Dink:** A+İ,P+K.

Saburo Zaimoku:
Zaimoku için ne denilebilirki, adam adam değil, insan azmanı birşey, Katsushika Dumpsters çetesinin elemanı, delinin eline vermişler bir balyoz, kodumu oturtuyor, kodumu oturtan cinsten bir adam yani. Siz onun önünde vurabilmek için kırkbin şaklabanlık ters parande düz salto falan denersiniz, bir gıdım enerjisi gitmez, o bi BÖEAA der iş bitti. Tam hiç oyundan anlamayan komşunun küçük çocuğunun seçip sizi yenebileceği adam yani ehehe.
Hareketleride şöyle;
Side Hammer: G,İ,P.
Zaimoku Wind Up: G,G+A,A,A+İ,İ,P.
Workingman's Blues: İ,İ+A,A,A+G,G,P+K (yakındayken)

Hiroshi Tommy:
Tommy, işte adamım Tommy, çok güzel hareketleri var, oda bir kız uğruna yani Lisa uğruna katılmış bu kavgalara, Lisa'ya kendisini kanıtlayabilmek için Helter Skelter çetesine katılmış, dayak yiyerek kanıtlıyacak kendini. (bak Lisa ne kadar dayanıklıyım... AARGH...)
Hareketlerine gelince; **Air with a Vengeance:** Y,P,P. **Full 360:** G,İ,P. **Extreme Backlash:** İ,İ+A,A,P. **AC DC Cartwheel:** G+A,P,P,K. **Double Ankle Breaker:** G,A+İ,P,P. **Over Hard:** A,A+G,G,P (yakındayken).
Evet, karakterlerimiz bukadar, sanırım hareketleri okurken G nin Geri, İ nin İleri, A nın aşşağı ve Y ninde yukarı olduğunu söylememe gerek yok, onu zaten herkez biliyor. Birde A+G olan yerlerde Geri Alt çapraz demek oluyor, birde hareketlere şunu ekleyim; Rakip yere







düştüğünde ona yerdeyken vurmak için Y+P tuşlarına basın (düşene birde sen vur...ma istersen), bu bütün karakterlerde aynı, bilmem anlatabildimmi, anlattım anlattım. Ha tam yeri gelmişken (getirmişken) şu her karakterin yaptığı hareketlere değinelim biraz isterseniz. Eğer rakip sizi yerlerle bütünleştirmişse, yani dayak yemiş ve yere düşmüşseniz Yukarı tuşuna basarsanız yerden Kung-fu stili artistik olarak kalkarsınız (sonrada Artistik olarak dayak yersiniz), geriye basarsanız arkaya, ileri tuşuna basarsanızda ileri yuvarlanırsınız, birde rakip yanı başınızdaysa ve sizde yerdeyseniz korkmaya gerek yok, hemen hızlı hızlı Kick tuşunuza basın, basın ki yerden kalkmadan ona vurabilin, sonra o Block yapsın, sonra tutup arkaya atsın sizi, sonra... Neyse. Bu arada oyunun menülerini hiç yazmadım gördüğünüz gibi, çünkü gerek duymadım, **Single Player, Key Settings** falan felan bildiğiniz şeyler yani, yanlız birşey belirtmek istiyorum, oyuna **Arcade Mode**'da başlarsanız sırayla dayak yiyerek ilerlersiniz, ama eğer **PC Mode**'da başlarsanız yine sırayla dayak yiyerek ilerlersiniz, ama busefer oyunun konusunca Demo lar izliyoruz, mesela Tommy ile Lisa karşılaşınca falan. Ya hadi elim yazmışken diğer seçenekleride yazayım bari ehe. Baştaki ana menüdeki **Single Player** ile yanlız başımıza huzurlu huzurlu dayak yiyebileceğimiz **Mode**'lar arasından seçimimizi yapıyoruz, burdaki **Arcade Mode** deminde söylediğim sırayla dayak yeme Modu. **Survival Mode**'da hayatta kaldığınız süreye göre Puan kazanıp yeteneğinizi ölçüyorsunuz. **Team Battle Mode**' bilgisayara karşı takımlar halinde 5 er 5 er dayak yeme Modu. **PC Mode**' demin yazdığım Movie'li dayak yeme Modu. **Training Mode** işte Last Bronx'un en güzel yeniliği, burdan önce kendi karakterimizi seçiyoruz, sonra dayak atmak istediğimiz adamı (şaşırdınızmı?) seçiyoruz, sonra çıkan Combo listesinden bir Combo seçiyoruz, ve sonra karşımızdaki hiç bir darbe vurmayıp öylece "Combo yap bana abi" diye dikilen adama altta benim İ İleri G geri gibi yazdığım şekilde tuşlar yazıyor ve o şekilde Combo yapmayı öğreniyoruz, bence oyunun en güzel yeri, çünkü burada dayak yemiyoruz. Şimdi tekrar ana menüye dönelim ve **Two Players** kısmını inceleyelim, buradaki **Two Players VS** ile aynı bilgisayarda bir arkadaşınızla, ev sahibinizle, patronunuzla, yada editörünüzle dostça ve arkadaşça bir Dövüş yapıp dostluğunuzu pekiştiriyorsunuz. **Team Battle** da yine gurup olarak arkadaşça dövüşme seçeneği, aslında Universitelerdeki kavgalarıda Last Bronx'da yapmak lazım, hem daha az zarar gelir ehehe. Sonraa yine anamenüden **Network Play** ile modemle yada Internet üzerinden uzaklardaki Amca oğlu yada halanızla maçlar yapabilirsiniz. Yine ana menüdeki **Game Settings** den oyunla ilgili ayarları yapabiliyorsunuz, bunlardan **Match Point** ile kaç round yenenin oyunu kazanacağını, **Time** ile bir round'un kaç saniye süreceğini, ve **Level** ile rakibin sizi ne kadar güzel döveceğini ayarlayabiliyoruz, sonraa **Life Gauge** ile Player 1 ve Player 2 nin enerjilerini ayarlıyoruz, **Life Recovery** ilede round bitipte yere yapıştığımızda tekrar hayata dönebilelimmi dönebilemiyelim mi (bunu 5 kez tekrarlayın) ayarını yapıyoruz nasıl oluyorsa, ben hiç yapamadım, ama herhalde tuşlara hızlı hızlı basıp klavyeyi kırınca oluyordur. Stage seçeneği ilede dayak yemek istediğimiz mekanı seçebilir yada **Random** diyerek bunu sevgili computer imize bırakabiliriz. **Game Settings** deki seçenekler bukadar arkadaşlar, bundan sonra Key Settings var, oradan tuşlarınızı dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. **Display Settings**'e gelince; Interlace ile oyun ekranını çizgi çizgi yaparak biraz hız kazanabilirsiniz, yanlız ozamanda oyunu sanki tülbentin arkasından izliyormuşunuz gibi oluyor. **Frame Control** ise oyundaki karakterlerin animasyon hızlarını ayarlamamızı sağlıyor, **Skip Frame 1** (ağır çekim) yada **Skip Frame 5** (hızlı çekim) arasında seçim yapabiliriz, eğer bunu None yaparsak oyun tamamen ağır çekim olur, yani siz rakibin üzerine zıpladıktan sonra gidip mutfaktan çayınızı alıp tekrar bilgisayarın başına dönüp adamın hala havada olduğunu görüyorsunuz, bu şekilde karakterlerin hareketlerinin nekadar güzel ve yumuşak olduğunu anlıyorsunuz. Birde **Display Mode**'dan ekran çözünülürlüğünü 640 x 480 veya 320 x 240 olarak değiştirebildiğimiz gibi renkleride 8-Bit yada 16-Pire olarak değiştirebiliyoruz. **Screen Size** ile ekranın boyutunu ayarlıyoruz. **Model Type** ile de oyunun grafik kalitesini, **Normal** ile oyunun Sega Saturn deki grafik kalitesini, **Detail** ile de (sadece 640x480 ve 16-Bit de) oyunun arcade makinalarındaki grafik kalitesini görmek mümkün, ama 3Dfx olmadan oynamak pek mümkün değil, **Detail** seçeneğinde karakterlerin düşünce saçları falan dalgalanıyor. **BG Type** ile arkaplanın detayını ayarlıyoruz, **Zoom** ile de adamların burnunun dibinden mi yoksa uzaktan mı oynayacağınızı ayarlıyoruz, ve **Bonus Enemy** oyunun sonundaki **Red Eye** isimli kızıl manyağı oldu ya döversek çıkacak adamın rengini ayarlıyoruz. Evet, oyunun ana menüsünde iki seçenek kaldı arkadaşlar, bulardan **Sound Test** ile karakterlerin "Uaah" "Aaauahh" "Hiyaa" seslerini test edebiliyorsunuz, ve **Movie** ile de oyunun başındaki güzel demoyu tekrar tekrar izleyebiliyorsunuz.

FİRMA: SEGA SOFT
TÜR: DAYAK YEMECE
SİSTEM: Pentium 75, 16 MB RAM, 1 CD 20MB HARDISK
GENEL: %85

Biraz da oyunun kritiğini yapmak gerekirse sevgili okuyucular; Ben Street Fighter 2 zamanından beri şöyle adam gibi güzel karekterli bir dövüş oyunu görmemiştim doğrusu. Karakterler çok iyi, hareketler Motion Capture ve çok gerçekçi, öyle büyü müyü yok, erkekler gibi kendi silahlarımızla dövüşüyoruz. (ama oyunda 3 kadın var). Bence Last Bronx şu anda PC deki en iyi Beat-em-up oyunu. Sevenlere şiddetle tavsiye olunur. Benden söylemesi...

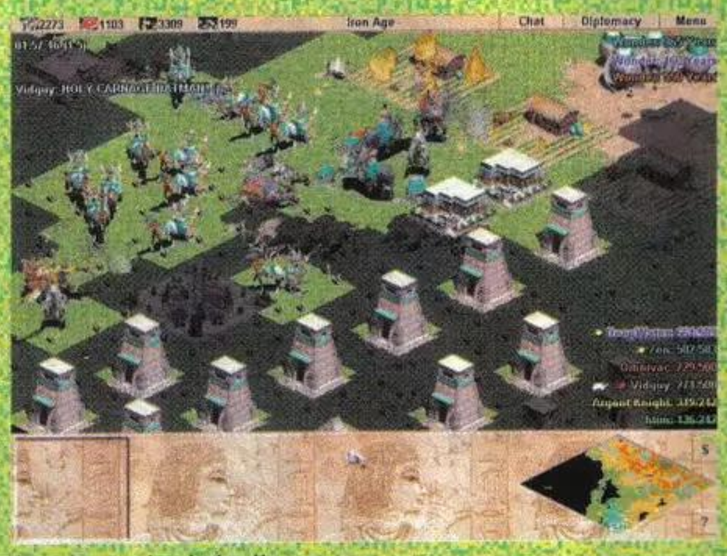
☒Tuğhan "5 Hits Yaptım" Arslan

Sene 1997. Network altında 4 kişi oyun oynuyorduk. Oyundan önce kimse ally değildi ama oyunla birlikte chat üzerinden anlaşmalar başlamıştı. Engin Abla'nın benimle asla ally olmayacağını bildiğimden (biliyor huyumu ehe), Polat'la konuşup Engin Abla'ya saldırtıyor sonra da Mert'i ikna edip onu da Abla'mıza karşı kışkırtıyordum (zavallı Abla). Bu sırada ben de onların yanında olduğumu göstermek için ufak tefek yoklamalar yapıyordum. Engin Abla iyice oyundan düşünce, Polat'a hadi Mert'e giriyoruz mesajı gönderdim. Bütün askerlerimi Polat'ın köyüne getirdim. Hadi saldırıyoruz diye yazıp, zavallı Zebani'yi Mert'in üzerine saldım. Sonra arkasından ally'ı bozup bütün köyünü yıktım. O sırada zavallı Zebani düşmanla çarpışıyordu. Neler olup bittiğini anladığında köyünde taş taş üstünde kalmamıştı. Sonra tek kayıp vermemiş ordumla, savaştan çıkmış Mert'in köyüne girdim. Tabii ki onun da işini bitirmem bir-iki dakika sürdü. Zavallı Zebani "kendimden iğreniyorum, kendimden iğreniyorum" diye diye oyundan çıktı. Tamam yaptığım kalleşlikti ama oyunu bir kişi kazanacaktı ve öncekiler gibi bu oyunu da ben kazanmıştım. Yani o sıralar herkesleri yendiğim oyunun adı WarCraft 2'ydi. Şimdi ise Age of Empires (nasıl konuyu bağladım ama).

Herkesin bildiği gibi şu sıralar GameShow'da Age of Empires fırtınası esmekte. Gerçi oyunun tanıtımını birkaç ay önce yapmıştık ama madem o kadar çok oynuyoruz, öğrendiklerimizi paylaşalım diye gavur dergilerinin yaptığı gibi bir "Strategy Guide" hazırlamaya karar verdik. Tabii en iyi oynayan ben olduğum için (tarzı anlamak lazım) bu görevi ben üstlendim. İlk bölümde genel tavsiyeleri okuyacaksınız, sonra da yerimiz yettiği kadar ırkların özelliklerine göre saldırı taktikleri vereceğim. Tabii ki bunları yaparken oyunu oynamış olanlara hitap edeceğimi belirtmek isterim. Oyunu oynamamış olup da buraya kadar okumuş olanlar okumaktan vazgeçsinler ya da devam etsinler belki bi kaç espri yaparım; gülüp, eğlenip, coşarız.

GENEL TAVSİYELER

●Oyunda yenildiğinizde, elinizde topladıklarınıza bakın. Hangisinden elinizde çok varsa, işte onları fazla topladığınız için oyunu kaybetmişsinizdir.



●İlk çağı en hızlı atlamak için 7 köylü çıkarın. Hemen **Granary** yapıp food çıkarmaya başlayın. 2 tanesini yakındaki ağaçlara gönderip 120 wood çıkarıp bulduğunuz ormanın dibine (eğer yakınlarında taş veya altın gibi başka bir resource varsa ikisinin arasına) **Stroge Pit** kurun. Ve çabucak ikinci çağa geçin.

●İkinci çağa geçer geçmez Scout yapıp etrafı araştırın. Yakınlardaki filleri ve meyva ağaçlarının yerlerini tesbit edip oralarda da food üretmeye başlayın. Köylü sayınızı 18-19'a çıkarın. Farm yapmaya ancak üçüncü çağda başlayın.

●İlk saldırıyı karşı taraftan bekliyorsanız, 2-3 adamınızla taş çıkarıp, köyünüzün etrafını (ormanların kenarından) duvarla çevirip önemli gördüğünüz yerlere kule yapın.

●İkinci çağdan itibaren en az bir adamınızla mutlaka altın olayına girin. Akmasa da damlar.

●Karşı tarafa pıhpıhlarla (Chariot Archerlar'lar bundan böyle pıhpıh diye anılacaktır, niye diye sormayın uzun hikaye) saldırıyorsanız **Stroge Pit**'deki archers upgradelerini ve **Goverment Center**'daki **Nobility** upgrade'ini mutlaka yapın. Binaları yıkmak yerine köylülerini öldürün. Böylelikle rakibin üretimini durdurmuş en azından yavaşlatmış olursunuz. Genellikle ağaç kesen köylüleri savunmasız olur. Onları bulup öldürün.

●Kesinlikle bir kuleye catapult harici birşeyle saldırmayın. Choosen'ların Legioner'lerinin hitpointi çok fazla. Eğer Choosen iseniz deneyebilirsiniz.

●Bilmiyorum ama ben rahip olayını pek tasvip etmiyorum ama fillerinizi ve catapultlarınızı iyileştirme de mutlaka kullanmazız gerektiğini inkar edemem. Ayrıca bazı ırklarda Temple'da köylülerin hızlarını ve dayanımlarını arttıran bi upgrade var. Yapabiliyorsanız onu mutlaka yapın. Herkes bunu es geçer, ama siz geçmeyin. Çünkü siz GameShow okuyorsunuz.

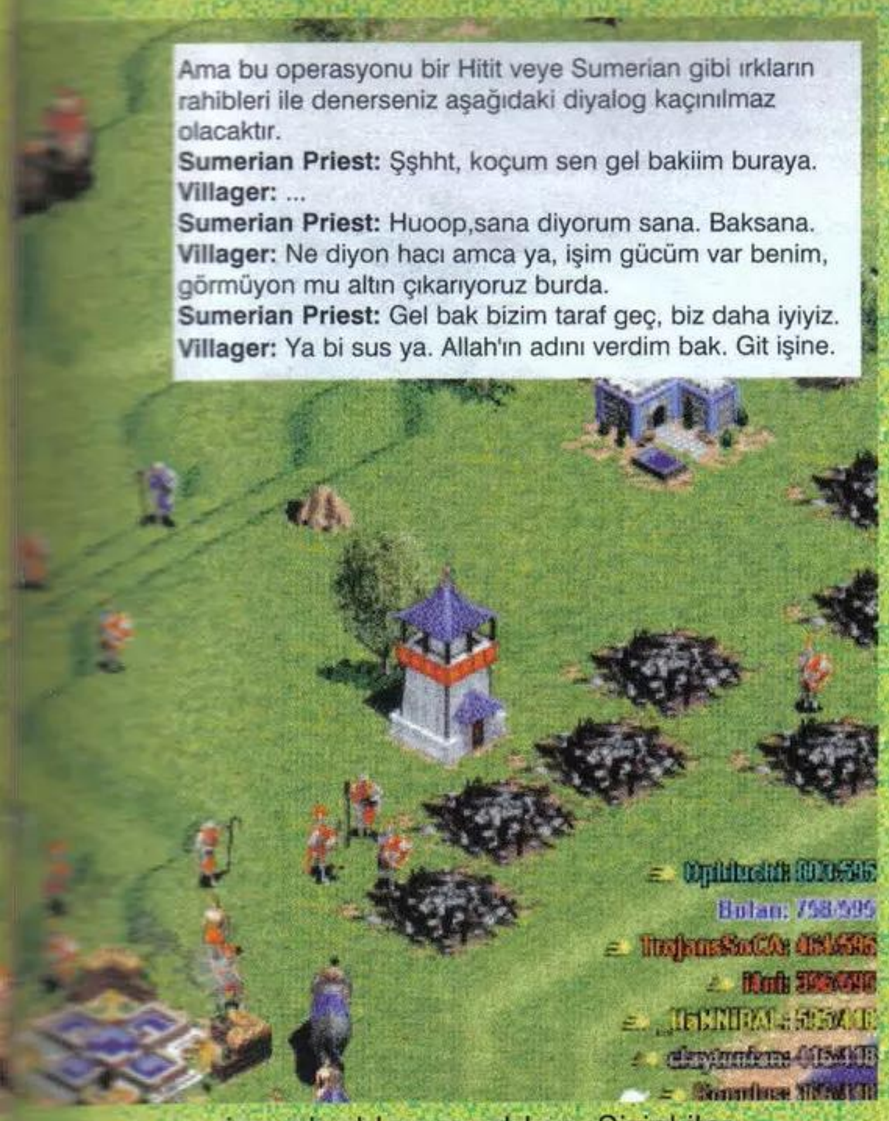
Rahip kullanmayı düşünüyorsanız Shang, Egyptian gibi ırkları seçin. Bu ırkların rahipleri rakip birliklerini kendilerine çevirme özellikleri (hele upgradeleri yapılmışsa) gayet başarılı. İşte bir Shang Rahibi:
Shang Priest: Koçum gel bakayım sen buraya.
Elephant Archer: Buyur hacı abi.
Shang Priest: Gel sen katıl bizim orduya, bak biz daha güçlüyüz.
Elephant Archer: Emrin olur hacı abi. Hatta istersen ben biziM pıhpıh Cezmi'ye de söyleyeyim o da gelsin.

●Fillere karşı Centurion'lar (hele upgradeleri yapılmışsa) ve rahipler çok etkili. Genelde oyunlar Iron Age'e kadar sürmüyor ama aklınızda bulunsun işte.

IRKSAL SALDIRILAR

Egyptian: Kleopatra aşkına

Mısırlıların özelliği, iyi altın çıkarmaları ve pıhpıhların hitpointinin, %30 fazla olması. Bundan dolayı Bronze Age'de pıhpıh savaşı için rakibinizi zorlayın. İlk çağda 12 köylü çıkarın. Demin dediklerimden farklı olarak 4 işçinizi ormana gönderin. Çağ atlar atlamaz Barracks ve Stable yapıp hemen Scout çıkarın. Bu arada food çıkarma işlemi bittiyse ordaki işçilerinizi ormana gönderin boş kalmasınlar. Scout çıkınca hemen etrafınızı araştırıp, food çıkarmak için yeni meyve ağaçları bulun. 7-8 adamınızla hemen oraya bir Granary kurup food üretmeye başlayın. Bu yöntemle Scout'la araştırma yapıp etraftaki filleri ve meyve ağaçlarını bulup food'unuza food katın. 800'e ulaşınca Bronze Age' atlayıp marketteki tekerlek upgrade ini yapın. Şimdi biraz wood'unuz ve foodunuz birikmiş olacak, bir kaç adam daha çıkartıp pıhpıh üretimine başlayın. Demin dediğim upgradeleri yapıp 5-6 tane Pıhpıh yapıp rakibi bi yoklayın. O sırada onların pıhpıhlarını yolda görürseniz köylüler



yerine pıhpıhlarına saldırın. Sizinkiler, onlardan güçlü olduğu için savaşı siz kazanacaksınız. Hemen yenilerini yapıp ilk önce bütün askerlerini öldürün. Sonra da köylülere girmeye başlayın. Arada bi kaç catapult yapıp kulelere saldırın. Sürekli pıhpıh göndermeyi asla ihmal etmeyin ve Bronze Age de onu savaşmaya mecbur edin. Sonra çaktırmadan siz IronAge geçin ve Goverment Center'daki aşağıdaki diğer saldırı upgradelerini yapın. Sonra gelsin pıhpıhlar, gitsin pıhpıhlar.

Çaresi: İlk çağ ırklarından (Shang, Assyrian, Yamato) herhangi birisini seçebilirsiniz ama o zaman pek başabaş bir oyun olmaz. Bu ırkları başarılı bir şekilde oynarsanız, Egyption'ları avantajları olan pıhpıhları kullanmadan yenebilirsiniz ama dediğim gibi pek zevki çıkmaz. Asıl zevkli olanı Sumerian'ları seçip başabaş mucadele etmek. İlk çağlarda taş çıkarma işlemine biraz önem verip etrafı duvarla çevirirseniz İlk saldırıyı atlatabilirsiniz. Sonra da gerekli upgradeleri yapıp (ne de olsa food'u ondan iyi üretiyorsunuz) dişediş bir pıh pıh savaşı yapın. Açıkçası benim en zevk aldığım oyun şekli bu. Her iki ırk da olmaya raziyım.

Shang: İşçinin 1000'i bi para

Herkesin de bildiği gibi bu ırkın en önemli özelliği işçilerinin çok ucuza mal olması. Rakipleriniz ilk çağda sekiz işçi yaptığı food'a 12 işçi çıkarabilirsiniz. Oyun başlar başlamaz ilk iki adamınızla rakibinizi arayın. Bu sırada işçi üretmeye devam edin. İlk çağda yapmanız

gerekenleri yaparken rakibinizi bulmuş olmalısınız. İkinci çağa geçtikten sonra 7-8 adamınızla wood çıkarırken, 7-8 adamınızla da food üretin. Bu arada düşman köyünün yakınlarına iki Archery kurup hemen ilk çağ okçularını üretmeye başlayın. 4 tane yapınca rekip köye hemen ilk atağınızı yapın. Kuleye rastlarsanız, kuleye rastlamamış gibi yapıp işçilerine saldırın. Bu sırada da teni okçuları çıkarmayı ihmal etmeyin. Yeni çıkan okçularlada ağaç kestiği yerip bulup bi akın daha yapın. Toplam da 5-6 köylüsünü öldürürseniz rakibinizin işi bitmiş demektir. Bu arada bu taktiği Assyrian'larla da yapabilirsiniz. Onların işçileri %30 daha hızlı ve okçularının atış rate'leri diğerlerinden çok fazla.

Çaresi: Rakibiniz Shang seçmişse, yenilmemek için ya size de Shang seçeceksiniz, ya da demin bahsettiğim diğer ilk çağ ırklarından birini. O zaman Köylülerinizin hızlı olması avantajını kullanarak Shang kadar çabuk gelişebilirsiniz. Yamato seçip ikinci çağı da atladıktan sonra rakibinizin hiç şansı kalmamış demektir. Ama bence Egyptian, Sumerian ya da Hitit seçmek, kaybetme şansınızın çok olmasına karşın daha zevkli oyun adına tercih edebilirsiniz belki. Rakibinze tuzak hazırlayıp, o gelmeden köyünüzü boşaltabilirseniz siz ondan daha hızlı Bronze Age'e atlarsınız demektir. O zaman yenerseniz bu oyunu rakibinizden daha iyi oynuyorsunuz demektir.

Yamato Rush: Hiç sevmem.

Bu ırkın özelliği köylülerinin hızlı olması ve Cavalry'leri daha ucuza mal etmesi. İlk çağda yedi köylü yapıp, artık ezbere bildiğiniz yöntemlerle ilk çağı atlayın. Yeni food kaynakları için sürekli araştırma yapın. İlk çağda bir adamınızla, ikinci çağda iki adamınızla sürekli altın çıkarın. Atlı asker yapmak için food ve gold gerekir onun için ağaç işine girmeniz pek gerekmez. 4 atlınızın yanına Scout'u verip hemen saldıya geçin. Bulduğunuz köylüleri hemen katletmeye başlayın. Zaten ilk saldırıda 5-6 köylüyü öldürmeniz gerekir. Bunu başardıysanız oyun yarı yarıya bitmiş sayılır.

Çaresi: Rakip Yamato'ysa eğer, kesinlikle Shang olmalısınız ve adınız gibi emin (ay kötü espri yapasım geldi) olmalısınız ki Bronze Age geçer geçmez size atlı askerlerle gelecek (buna da dıgdıg mı desek, böyle uzun oluyor). İlk çağdan itibaren taş olayına girip köyünüzün etrafına kuleler kurun. Böyle bir saldıya hazır olun işte. Okçular çıkarın. Köylülerinizin ölmemesi için elinizden geleni yapın. Siz de Bronze Age'e geçtikten sonra pıhpıh yaparak karşı tarafa saldırılarına başlayın. Çünkü büyük ihtimalle onun köyü savunmasızdır . Hemen köylülerine saldırın. Bu arada kendi köyünüzü de ihmal etmeyin. Benim en iğrendiğim oyun şekli. Allah'tan bizim çocuklarda pek sevmiyolar bu tür oyunu.

Babylonian: Rauf buldu, yorumsuz.

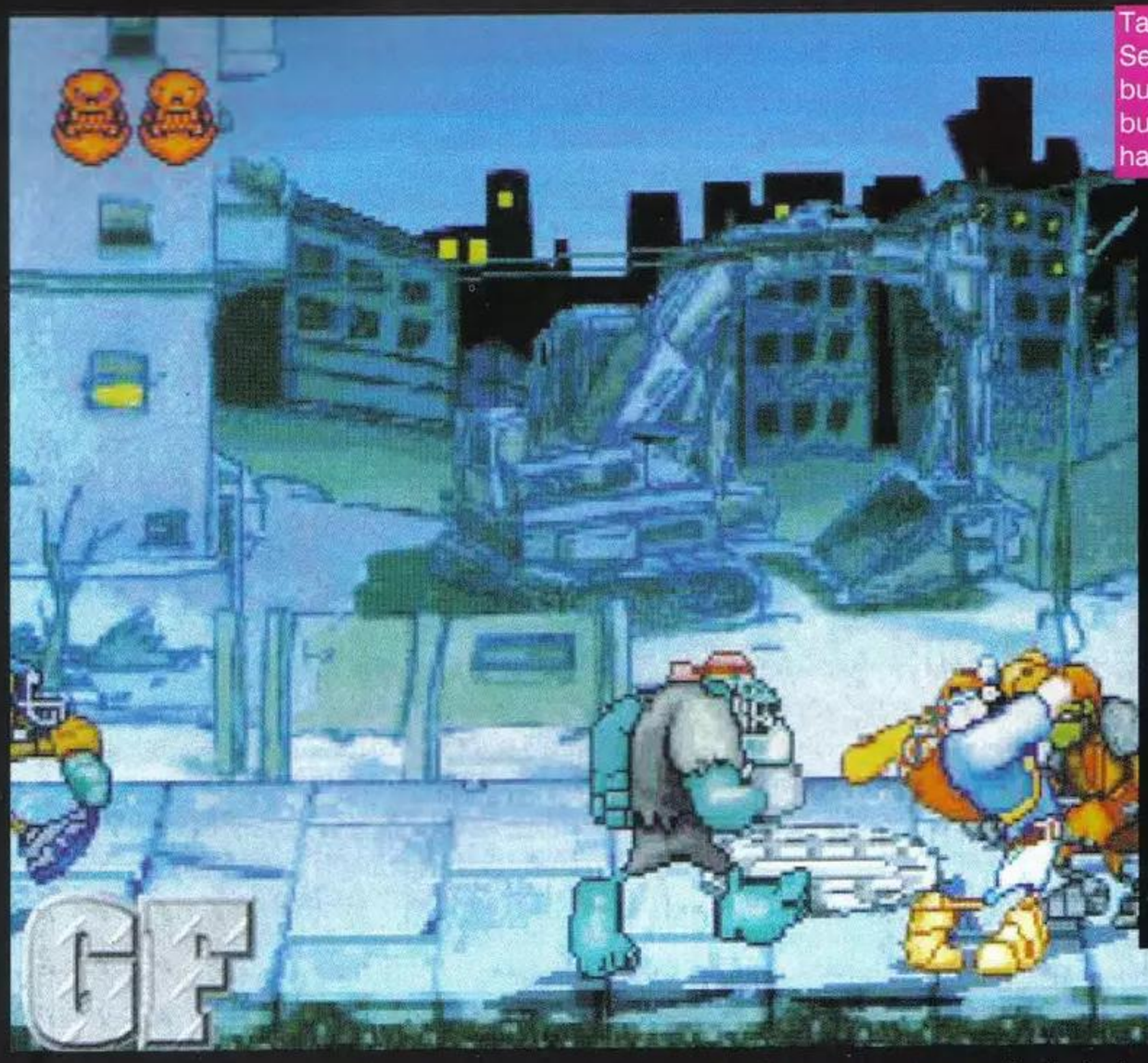
İlk çağı klasik olarak atlama çalışmalarına başlayın. Bir adamınızla da rakibinizi arayın. İlk çağı atlama düğmesine basar basmaz bir kaç adamınızla taş çıkartmaya başlayın. Bu sırada kalan agaçlardaki foodları toplamaya devam edin. Çağ bittiğinde artan foodunuzla yeni adamlar üretip taş çıkartmaya devam edin. 1500 civarı taşınız olunca Granary'deki kule upgrade'ini yapıp bütün adamlarınızla rakip köye gidin. Rakibin food ve wood ürettiği yerlere ikişer üçer kuleler dikin. Town Center'ın etrafına da kule dikip Onun bütün üretimini sıfırlayın. Sonra da o köye kendi köyünüz gibi yerleşip gelişin.

Çaresi: Rakibinizin böyle bir şey yapacağını anladığınızda hemen köyünüzü terkedip başka bir yerde gelişmeye devam etmeniz. Rakibiniz çok büyük zaman kaybettiğinden siz daha hızlı ikinci çağı atlayabilirsiniz. O zaman da siz saldırırsınız.

Aslında Age of Empires hakkında söylenecek daha çok şey var. Ben sadece en genel haliyle ne yapmanız gerekenleri söyleyip, bazı ırklara göre bir kaç taktik vermeye çalıştım. Son olarak internet erişiminiz varsa, bir arkadaşınızda oyunu ödünç alıp makinanıza install edin. Çünkü multiplayer mode'da oynanırken, her 3 player için, 1 adet CD istiyor. İsterseniz www.zone.com'da, isterseniz Aidata'da #gameshow odasında, isterseniz de Raksnet'de #Age_of_Empires odasında kendinize rakip kolaylıkla bulabilirsiniz. Benim söyleyeceklerim bu kadar. Son dakika yardımlarından dolayı Brother kankaya teşekkür edip yazıyı bitiriyorum. Sürç-i lisan olmuştur, affolduğu görülmüştür.

⊠M.Emin Gür

AGE OF EMPIRES
Strategy Guide



Tamam bu oyun için iki sayfa ayırmak gereksiz, kabul ediyorum ama n'apalım. Serkan arkadaşımız oyun açıklamak istedi. Onun zeka seviyesine göre oyun bulmakta zorlandık işte. Aradık taradık arşivi, onun kadar salak olan bi oyun bulduk sonunda. Birbirleri ile çok iyi anlaştılar. Bütün bayram tatilini ekrandaki hareket eden nesnelerin ne olduğunu anlamakla geçirdi.

Selam dostlar. Görüşmeyeli nasılsınız bakalım. Ben oldukça iyiyim. Bayram tatili benim için nefes alma molası gibi bir şey oldu {bu arada hepinizin geçmiş kurban bayramını kutlarım}. Bir yandan ödevlerimi yaptım, bir yandan son zamanlarda yapamadığım, adına "eğlence" denilen şeyden yaptım {güzelmiş be...} bir yandan da hasret giderip dergide yazı yazdım. Her ne kadar zamanım olmasa da dergiyi takip etmiyor değilim. Bakıyorum da Polat denilen yazar müspettesi Overdose'u iyice sahiplenmiş, yok 40 sayfa olsun bilmem ne.... Sen ... yani sen, bildiğimiz polat karışçı, sen kim oluyorsun da kırk sayfa yazı yazacaksın. Daha şu sekiz sayfayı dolduramıyorsun. Bir de utanmadan okuyuculara "Yazılarınızı diskette gönderin, çünkü ben o yazıları okuyup bilgisayarda yazmaya üşeniyorum. Hem diskette gönderirseniz yayınlarım, yoksa yayınlamam haaa..." gibi ahlaksız teklifler sunuyorsun. Bir de bunu kampanyaymış gibi gösterip, "Disket kampanyası çok tuttu" diyerek okuyucuyla dalga geçiyorsun. Bana bak Polat efendi.... bunlar okuyucu mu yoksa yazar mı?.... Sen meydanı çok boş buldun galiba, oraya gelirsem o disketleri alır bir yerlere koyarım.. Ben Sadettin Tek... çok gaza geldim galiba bu konuyu kapatıp biz oyunumuza dönelim. Gerçi ben bir strateji oyunu açıklamak istiyordum ama güzel bir oyun bulamadık. Bu oyun da çok hoşuma gidince tamam dedim ben bu oyunu açıklarım. Oyunumuz bir platform oyunu ve konusu da üç pislik dwarf'un başından geçen maceralar. Platform oyunu sevmeseniz bile bu oyunun demosunu izlemenizi tavsiye ederim {İçinde birazcık olsun çocukluk olan arkadaşlara}. Demo çizgi film olarak hazırlanmış. Tamamını anlatmayacağım ama biraz bahsedeyim.

Bord-game oynayan üç kafadar ve bir de DM. Bu üç kafadar bizim oyunun kahramanları dwarfları canlandırıyor. Bu arada bir yanlış anlama ve peşinden THAC0 zarında atılan bir J Dwarfların eski çağlardan günümüz dünyasına düşmesine sebep oluyor. Bir spor mağazasına düşen dostlarımız kendilerine uygun silahlar bularak yeni bir maceraya atılıyorlar. Oyun aynı arcade makinelerindeki oyunlara benziyor.

Siz sakın inanmayın onun "Aslında ben strateji açıklamak istiyordum laflarına". Onun açıklayabileceği strateji en son North&South vardı. Safım bütün stratejileri o oyun gibi sanıyor. Biz de çaktırmıyoruz, yeni gelen oyunları oynaması için henüz hazır olmadığını. Ha bi de yazının sonundaki tavsiyeleri, gözünden gözlük çaldıran bi Serkan'ın yazdığını ihmal etmeyin lütfen.

Three Dirty DWARVES

FİRMA:	SEGASOFT
TÜR:	PLATFORM
SİSTEM	Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 20MB HARDISK
GENEL:	%81

Üç dwarf sizin üç hakkınızı temsil ediyor. Üçünün de farklı özellikleri var. Birisi bowling takımlarını, diğeri baseball sopası ve toplarını kendisi için bir silah yapmış sonuncusunu elinde ise bir shotgun ve etrafa dehşet saçıyor. İşte şimdi sokaklarda ki macera başlıyor. "Q" ve "E" tuşları ile hangi adamınızın ön planda olmasını istediğinizi seçiyorsunuz (araya gireyim oyunu üç kişi anı anda oynayabiliyor. Gerçi ben denemedim ama oyunun menüsünde böyle bir seçenek bulunuyor). "Z" tuşu uzak saldırı, "X" tuşu yakın vuruş, "C" tuşu ise zıplama. İlk başta ufak ufak adamları döverek işe başlayın sonra adamları dövdükçe çıkan kafaları toplayın. Bu kafaları elde etmenin bir yolu da sandıkları kırıp içinden çıkan zarı almak. Bu size tam üç kafa verecektir. Bu kafalar sizin özel saldırılarınız için gerekli. "A", "S" ve "D" tuşları özel saldırı tuşları. Toplam üç kafanız olduğunda özellikle "D" tuşunu kullanmanızı tavsiye ederim. Eğer bir adamınız vurulursa yere düşer ve sersemler. Onu ayıltmak için yanına gelip "X" tuşuna basın. Böylece o da ayağa kalkıp maceraya devam edecektir. Eğer geri dönmeyi düşünmüyorsanız içinden zar çıkan sandıklardan birini kırarsanız. Hop adamınız orada. Maalesef oyunun bütün bölümlerini oynayamadım. Ama oynadığım kadarıyla her bölümü bitirmek için değişik bir şeyleri çözmeniz gerekiyor. Mesela ilk bölümde

elektrikli telleri geçebilmeniz için, alt kata inip elektriği kesmeniz gerekiyor ya da yeşil adamların dişisinden {Karı azmış. Tuttuğunu öpüp bayıltıyor. Kaçış yok yakalayıp öpüyor. Çok tehlikeli.} kurtulmak için başka bir yeşil adamı alıp karının üstüne atmak gerekiyor. Bunları çözünceye kadar aynı bölümü bir kaç kere oynamanız gerekebilir. Bölüm sonları güzel demolar, aralara serpiştirilmiş eğlenceli bölümler oyunu monotonluktan kurtarıyor. Bayramda gerçekten iyi zaman geçirmemi sağladı. Size de tavsiye ederim. Şimdi gelelim yıldızlı notlara...

●Kamer çok değişti çook... Bakalım daha neler göreceğiz.

●Azimli insanları severim. Aferin Burçak sen de yazar oldun artık.

●Levent az konuşsun. Zaten her gün başımda bir de Emin ona da yazı verdi moralim bozuldu.

●Levent'le güreşiyorduk {İkiye tek}. Kardeşimin ayağını incitti. Bayram gecesini hastanede geçirdik. Yazık zor yürüyor çocuk. {Levent bir ayıdır. Yavrusunu severken öldürebilir.}

●Artık FRP'de oynayamıyorum zamanım yok. Çok yazık çok...

●Kızlara çok yüz vermeyin. Her ne kadar sizi peşinden koşturmak isteseler de kendilerini sizin istediklerinizi yapmak zorundaymış gibi hissederler. Alttan almayın, çok kızarsanız kodummu oturtun.

●Siz siz olun yeni tanıştığınız insanlar için eski arkadaşlarınızı kırmayın, küstürmeyin {satmayın yani}. Unutmayın ki eski dost düşman olmaz, onlar sizin kötü gününüzde de yanınızdaydı.

●Hayatta herkes hata yapar önemli olan hatanızı fark edip, en az zararla bu hatayı düzeltmektir. İşte bunu yapabiliyorsanız, istikbal size göz kırpıyor demektir.

Dip notlardan sonra geldik en dip nota Engin karısı içinde yukarda bahsettiklerim geçerli. Ona da çok yüz vermeyin. Hatta hiç yüz vermeyin o sizin istediklerinizi yapmak zorunda. Bir de zebaniyi ihmal etmeyin. Duygulu çocuk, sonra mektup yazmadılar diye Emine sarılıp ağlıyor. Hepinize çok seviyorum. Kendinize iyi bakın.

Gidiyorum dönmem, yazdan önce...
Serkan "Arada bir gene yazarım" Uybaş

TOMB R

Merhaba, geçen ay kaldığımız yerden devam etmek üzere tekrar huzurlarınızdayız. Aslında böyle durumlarda ufak çapta bir flashback olayı yaşatmak lazım ama hiç işim olmaz. Alın dergiyi doğru dürüst takip edin. Bu sert çıkıştan sonra artık yavaştan konuya girelim. Geçen ay yüksek oyun açıklama kurulunun imzaladığı bir anlaşmaya göre SE yazılan yerler save edilecektir. Aksi davranışta bulunanlarla ilgili kurul kararının 27. maddesine göre cezai işlem uygulanacaktır.

40 Fathoms:

fath.om (fädh'ym) i.kulaç (uzunluk ölçü birimi)

İsminden de anlaşılacağı gibi bölüm suda başlıyor. Hem de ta dibinde. Sizin fıçı ve varilleri takip ederek yüzmeniz gerekiyor. Tabi karşınıza çıkan köpökbalıkları seyretmek için konmamış oyuna. "Uy anamlal" - Muhlis bey 1993. Batık bir tekneye geliyoruz. İçine yüzün ve nefes alın (huhhhhh) SE. Bir köpek daha gelecek, seyretmeyin. Tekrar dalın ve öbür odaya gidin. Eğer zıpkınınız için okunuz kalmadıysa bir kez daha nefes alın ve içerilere doğru ilerleyin.

SE. Dalın ve sağ alt taraftaki boşluğa doğru yüzün. Onun da arkasında karşı duvarda bir boşluk daha var. bir sonraki odanın sonuna kadar yüzün. Solda bir kol var onu çekin ve açılan delikten girin. Yolu takip ederek yüzen kasaların olduğu yere gidin. Kasaların altındaki delikten devam edip sudan çıkın. Odanın içinde bir düğme var onu bulup çekin. Sular boşalacaktır. Kasaların oraya geri dönün. Böylece yukarıdaki bölmeye çıkmanız mümkün olacaktır. Oraya çıktıktan sonra gri secreti alın. Ve adamı iptal edin. SE. Odanın ortasındaki tuzak kapının üstüne çıkın. Düştükten sonra el çabukluğu ile iki salatalığı doğrayın. Sağ yukarıdaki açıklığa hoplaya zıplaya çıkın. Hemen solda bir kol olacak. Heyecanlanmayın, o kolu nazikçe indirin. Bu iki kapıdan birini açacaktır. Fakat zamanlayıcı var. Açılan kapı koridorun sonunda solda. Lakin pencereden dışarı bakmayı ihmal etmeyin. Adamlar yapmış yaw. İçeri girin ve denize girip secret'i alıp dönün. Sonra karanlık koridordaki merdivenden yukarı çıkıp kolu indirin bu da ikinci bir kapı açacaktır. O kapıdan girdiğiniz takdirde içeride ızgaralardan iki tanesini söndürecektir.Buradan itibaren okumayı bırakıp oyuna konsantre olmanız lazım lakin yeterince hızlı değilseniz yaptığınız herşey boşa gidecektir bu yüzden SE SE SE. Sönen en son ocakların yanıdaki kolu indirin. Bu kol ise secret 2'nin oradaki kapıyı açacaktır. Gidin ve içerdeki kolu çekin. Bu kol 5 ocaktan son üçünü de söndürecektir ama bu arada ilk sönen iki ocak tekrar yanacak. Bunun için 10 saniye içinde diğer iki ocağı da söndürüp (bakınız yukarı kısım) sönmüş ocakların sonuna koşup kapıyı açın ve SE.

Lüfer'i şişleyin. Veeeee bir öncekinden daha da beter bir puzzle'a hazırlanın. Çünkü şimdi SU ALTINDAYIZ. Suya atlayın ve kapaktan üçüncü odaya kadar yukarı yüzün. Üçüncü odadaki kolu çekip direk aşağıya dalın ve açılan kapıdan girip kolu çekip tekrar yukarı üçüncü odaya çıkın ve deriiin bir nefes alın. SE.

Çıktığınız yerde bir delik olacak, oradan aşağı düşün ve oradaki kutuyu bulup açıklığın altına çekin. Yukarı çıkın, bir kol daha bulacaksınız. Onu çekince kayaların hepsi dökülecek. Tekrar aşağı inin. İki merdivenle karşılaşacaksınız. Sağdakinden yukarı çıkın. Soldaki duvarı takip ederek yukarıdaki kapaktan çıkın ve oradaki kolu indirin. Tekrar aşağı dikkatlice inin ve bu sefer soldaki merdivenden çıkın. Şimdi de sağdaki duvarı takip ederek yukarı çıkın. Kayaların üstünde bir düzlüğe çıkacaksınız koşup karşıdaki başka bir kayaya atlayarak devam edin. Delikten girin ve içerideki kolu çekip su sesini duyduktan sonra yeniden en alt kata inip metallerle kaplı üçüncü odaya girin. Yolun sonunda az önce doldurduğumuz oda var. Fakat içi sadece suyla dolu değil. Bir adet de lavuğu yanında veriyoruz. Onu halledin ve suya atlayın. Suyun dibindeki kapıdan girin. Koridorları takip edince bir odaya çıkacaksınız. Burada karşılama komitesi var tabii ki. El sıkıştıktan sonra kolu indirip açılan kapıdan girin ve bu level'i bitirin.

Wreck of Maria Doria

Dalgıçı zıpkınlayın ve suyun altındaki koridorun sonuna çıkın. Aşağı kayıp kırılan zeminin üstünde durup aşağı düşün. Düşme sırasında kaybettiğiniz enerjiyi telfi edin. Aşağıdaki iki adamı öldürün. Kutuyu bulun ve çekip arka odaya sokun. Oradan iyice uzaklaştırın ki arkasındaki kutuları rahatça çekebilesiniz. Bütün kutuları çekince karşınıza iki yol çıkacak. Sağdakini takip edin ve adamları öldürerek yolunuza devam edin. Camlara dikkat. Burası balo odası. Ve ters duruyor!?!?. Şimdi girdiğimiz kapının tam sağ tarafındaki girişe devam edin. Yerde camlar var. Onların üzerinden yürüyerek geçin ve camın olmadığı aralığa gidin. Oradan karşıya doğru koşunca aşağı kata giriyorsunuz. O kattaki anahtarı alıp (bathroom key) tekrar yukarı çıkın. Yukarı çıkınca öbür odaya gidin (bathroom). Odada tam kapının karşısındaki duvarın arkasında bir kilit var. O kiliti anahtarla açın ve açılan kapının ardındaki düğmeye basın. Bu iki büyük kapı açacak. Ama açılan kapıdan adet yerini bulsun diye bir lavuk geliyor. Onu haklayıp oradaki düğmeye basın. Şimdi balo odasındaki kapıyı açtık. Balo odasına gitmeden önce açtığınız iki kapıyı kapayın ve doğru balo odasına gidin. Sağdan yukarı çıkın ve tutunarak kapının oraya oradan da sol tarafa gelin. Adamı öldürdüğünüz yerden ileri devam edip karşıdaki "cicuit breaker" ı alın. Geri kapının oraya dönün. Kapıdan girip köşeyi dönünce bolca kapının ve kilidin olduğu bir koridora geliyoruz. Koridordaki ilk kapıyı açın ve devam edin. İkinci (sağdaki) kapıyı da açıp o kapıdan içeri düşün. Sağdaki kutuyu çekerek kolun altına getirin ve kolu indirin. Daha sonra sağdaki kutuyu kapının altına çekin ve kapıdan girin. Oradan da rampayı takip ederek adamın oraya gidin. Adamı öldürüp odaya girin. Oradaki kutuyu çekerek kolun altına itin ve kutunun altındaki anahtarı almayı da unutmayın. Kolu çekip açılan kapıdan baştaki koridora çıkın. Koridorun girişindeki kilidi anahtarla açın. Kapıdan aşağı atlayın ve aşağıdaki kasayı diğer iki kasanın hizasına çekin ki yukarıdaki duvara gömülü olan kasayı iki defa çekebilesiniz. Bu sayede gizli bir geçit ortaya çıkıyor. Arkadan çıkan kasayı da iterek sağdaki geçide girin. SE. Sol taraftan koşarak ilerleyin ki devrilen variller sizi düzeltmesinler. Varilleri geçtikten sonra soldan gidip yukarıdaki adamı öldürün. Ortadaki delikten aşağı inin ve suyun içindeki kolu çekin. Aynı yerden yukarı çıkıp açılan kapıdan içeri girin. (Kapı zamanlıdır). İçeri girince gördüğünüz kolu indirin ve SE, sağ taraftan aşağı kayarken karşıya zıplayın ve oradan da kayarken tutunun. Açılan tuzak kapanıyor ve tomb raider tarihinin en kötü bug'u ile sizi kapanan kapının içinden üstüne çıkarıyor. Sonra yukarı çıkıp kolu indirin ve ortası delikli odaya girdiğimiz kapının tam karşısına geri dönün. Burada açılan kapıdan bakıp üç adamı öldürün. Oradaki düğmeye basmanız öbür taraftaki bir kapağın açılmasını sağlayacaktır. Çabucak oraya gidip aşağı atlayın. Hemen sağınızdaki devre kırıcıyı alın ve ortadaki boşluğun etrafından dolaşıp düğmeye basın. Eğer bu arada açılan kapaklar tekrar kapandıysa devre kırıcıyı aldığınız yere geri

En sevdiğiniz filmler sırasıyla T2, J.Park ve Titanic ise....

Ayağınızda uzaylı balgamına benziyen Nike vs ayakkabılar varsa...

Sırasıyla disco, acid, techno ve de hip-hop dinlediy seniz....

Son zamanlarda F1, Tolkien, Star Wars ya da IRC hastası olduysanız...

Son aldiginiz kaset (en son populer Turk grubu ne?) ise...

Lara Croft'un seksi olduğuna inanıyorsaniz o zaman SÖZÜMÜ DİNLEYIN....

DIKKAT MEDYA DOLDURUŞU!!!

AIDER 2

dönün, kapaklar açılacaktır. Bu açık kapaklardan yukarı çıkın ve ortası delik odaya geri dönün. Ortadan aşağı inin ve köşedeki kapıdan devam edin. Yolumuza devam edince bir devre kırıcı daha bulacağız. Düğmelere basın ve açılan kapaktan (yukarıda) adamların olduğu yere inin. Adamları öldürüp baştaki havuza gidin. Suya atlayın, yolunuza çıkan kolu çekin ve onun açtığı kapaktan çıkın. Dışarıda sizi yine elemanlar bekliyor. Hallettikten sonra SE ve devre kırıcıları yerlerine yerleştirin. Her seferinde bir ateş sönecektir. Kasayı yukarıdaki çıkışın önüne çekin. Köşeyi dönünce karşınıza çıkan işçiye dikkat edin. İşçiyi öldürüp kolu çektikten sonra odanın öbür tarafına hoplaya zıplaya gidin. Oradan suya atlayın ve yola devam edin. İstavriti avladıktan sonra suyun karşı tarafına gidin. Bir işçi de orada bekliyor. Manivelalı kapıya gidin ve içerdeki kolu indirip açılan kapıya doğru koşun. Odadaki kutuyu itin ve arkasındaki kolu indirip açılan kapağa gidin. Suya atlayın ve çıkın. Sualtı hayvanatlarını bekleyin ki üstünüze gelsinler. Bu onları anahtardan uzaklaştıracaktır. Sonra tekrar atlayın ve gidip anahtarı alın ve oradan uzaklaşın. Oyunun başında gördüğümüz kilitli kapıya gidin ve anahtarla açın. Kolu indirin ve açılan kapaktan aşağı inip kasayı itin. Böylece oradaki düğmeye ulaşırız. Anahtarla açtığımız odaya dönün ve açılan kapaktan girin. İki zorlu rakiple karşılaştıktan sonra da suyun içinde kendinizi garantiye alın. Bölümü tamamlamak için varillerin arkasındaki gizli pasajdan ilerleyip çıkışa ulaşın...

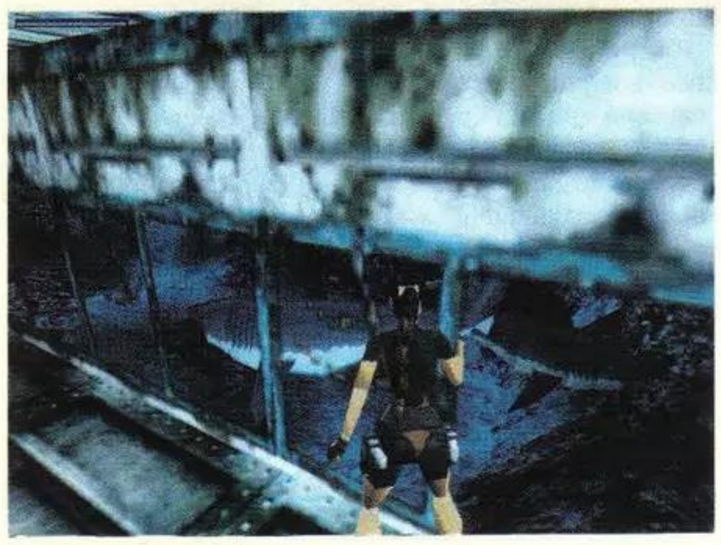
Living Quarters

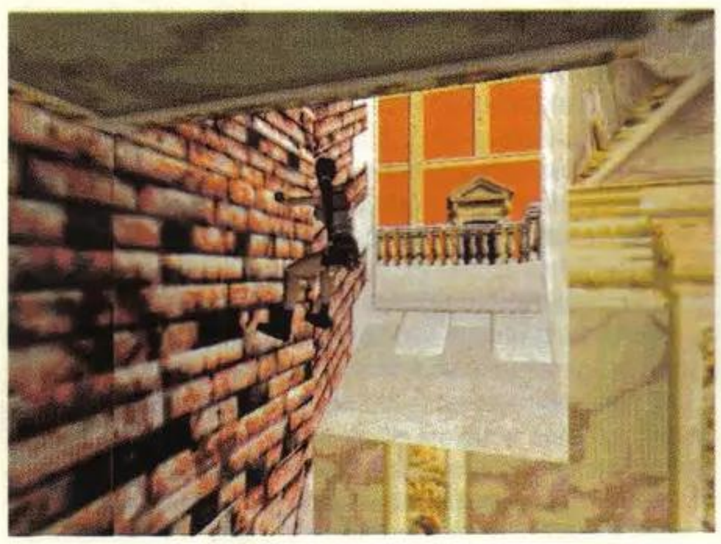
İlk duvardan sola dönüp arkadaki kolu çekin. Açılan kapaktan yukarı çıkın. Adamı öldürüp geldiği yerden devam edin. Ateş edeceklerdir. Sola devam edin. Yukarıda bir adet düğme var. Ona dikkat edin. Altındaki yoldan devam edin. Koridorun sonunudan aşağı düşün, karşınıza üç adam çıkıyor. Varillere dikkat. Rampanın ucuna kadar gelip karşıya atlayın ve tutunup sağa doğru öylece ilerleyin. Geldiğiniz yerde aşağı atlayıp kolu çekin. Soldan yukarı çıkın ve ordan bir kat daha yukarı çıkın oradaki kolu çekin. Aşağı atlayın. O noktada SE, oradan atlaya atlaya karşıya geçin. Önünüze çıkanlara acımadan gidin ve kasayı 3 kere itin. İkinci kasayı da ittikten sonra aşağı inin, kolu çekip tekrar pistonların oraya geri dönün. Pistonların bu pozisyonu sizin karşıdaki kola atlayabilmenizi sağlayacaktır. Kolu çekmeniz ise ocaklarla dolu odanın suyla dolmasını sağlayacaktır. Böylece oradaki kolu da çekebilip açılan kapıdan girebileceğiz SE. O kapının ardında ise tüplüpodalar var. Aynı zamanda müren balıklarına da dikkat edin. Suyun içindeki oyuktan girip kolu çekin ve sudan hemen çıkın !!!

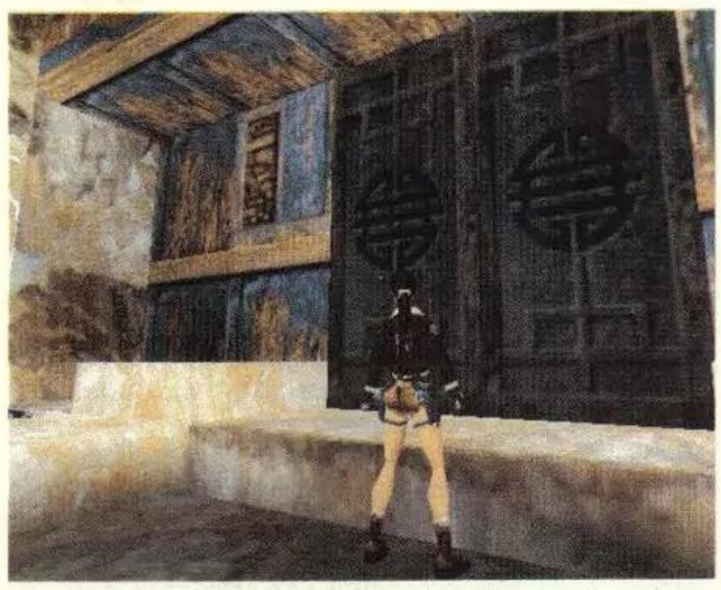
Dışarı çıkıp etrafında yosun olan kapakçıktan girin. Adamı öldürüp kolu çekin ve kolun karşısındaki kapıdan devam edin. Önceki sağdaki sonra da hemen soldaki kolu çekip karşıya atlayın ve açılan demirlere tutunarak sağ taraftaki boşluğa çıkın ve kolu indirin. Açılan kapağın oraya gidin ve önce ileri sonra geri sonra tekrar ileri zıplayarak (gerçi tam olmadı ama siz yaparsınız, aslansınız siz, hedeheeeyt) karşıya geçin. Kasayı görene kadar devam edin. Kasayı önce çekin ve sol tarafına geçin. Asılarak bir sonraki aralığa geçin ve karşıya atlayın. Yolu takip edin ve bir iki atlamadan sonra bayırraşşaa bir koridora gelin. Elinde demiriyle sizi bekliyor. Demirini ona geri verdikten sonra en tepeye ulaşmaya çalışın. Oradaki kapıdan aşağı atlayın. Salonu geçip (adamlara dikkat) çekebilceğiniz bir kasaya ulaşacaksınız. Onu da çekin ve balkondan aşağı atlayın ve yolu takip edin. Karşınıza çıkan adamları öldürüp aşağıdaki kasayı çekin ve altındaki anahtarı alıp yukarıda çektiğiniz kasanın açtığı yola gidin. Oradaki kiliti açın ve adamı öldürün. Şimdi tiyatrodasınız. Balkona çıkın ve oradaki adamı öldürüp kolu çekin. Şimdi perde açıldı. İçerideki adamı öldürün. Yolun sonundaki kasayı çekin ve yukarı çıkın. Bir flare yakın çünkü aşağısı oldukça karanlık. İlerleyin (camlara dikkat) yolun sonundaki düğmeye basın ve su dolan yere gidin. Suya atlayın ve karşıya geçip bölümü bitirin

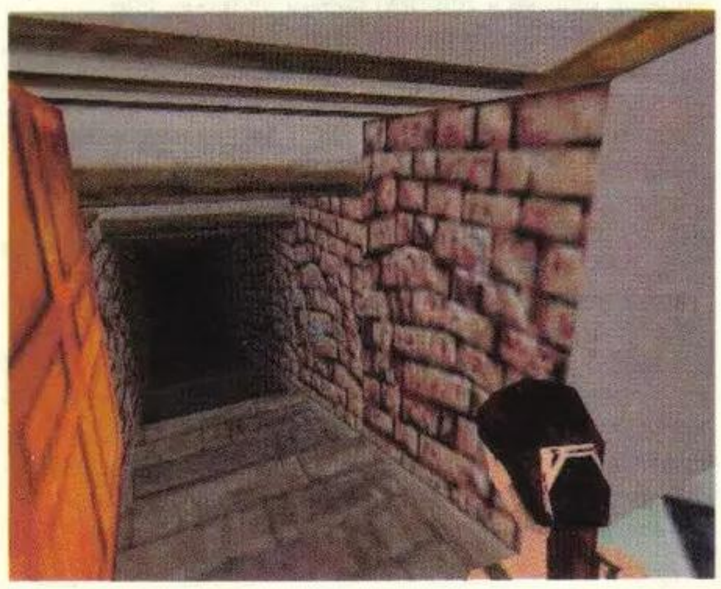
The Deck

Bölüm lav silahlı bir lavuğun saldırısıyla başlıyor (lavlıpoda). Neyse onları halledersiniz. Sağdan giderseniz bir roketatarınız olacaktır. Şimdi başladığınız yere dönün ve suya atlayın. Lüferlere dikkat edin. Sol tarafta sudan çıkın. Gidip anahtarı alın. Tekrar suya atlayıp suyun altındaki geçiti bulun ve öbür taraftan çıkın. Sudan çıkar çıkmaz elemanı ve alevliyi patlatın. Kutuların oraya gidin ve tek başına duran kutuyu itin, sonra yukarı çıkıp üstteki kutuyu da itin, aşağı inip ilk ittiğiniz kutuyu iki defa geri çekin (itin) sonra onun arkasındakini de çeki kapıyı açın.







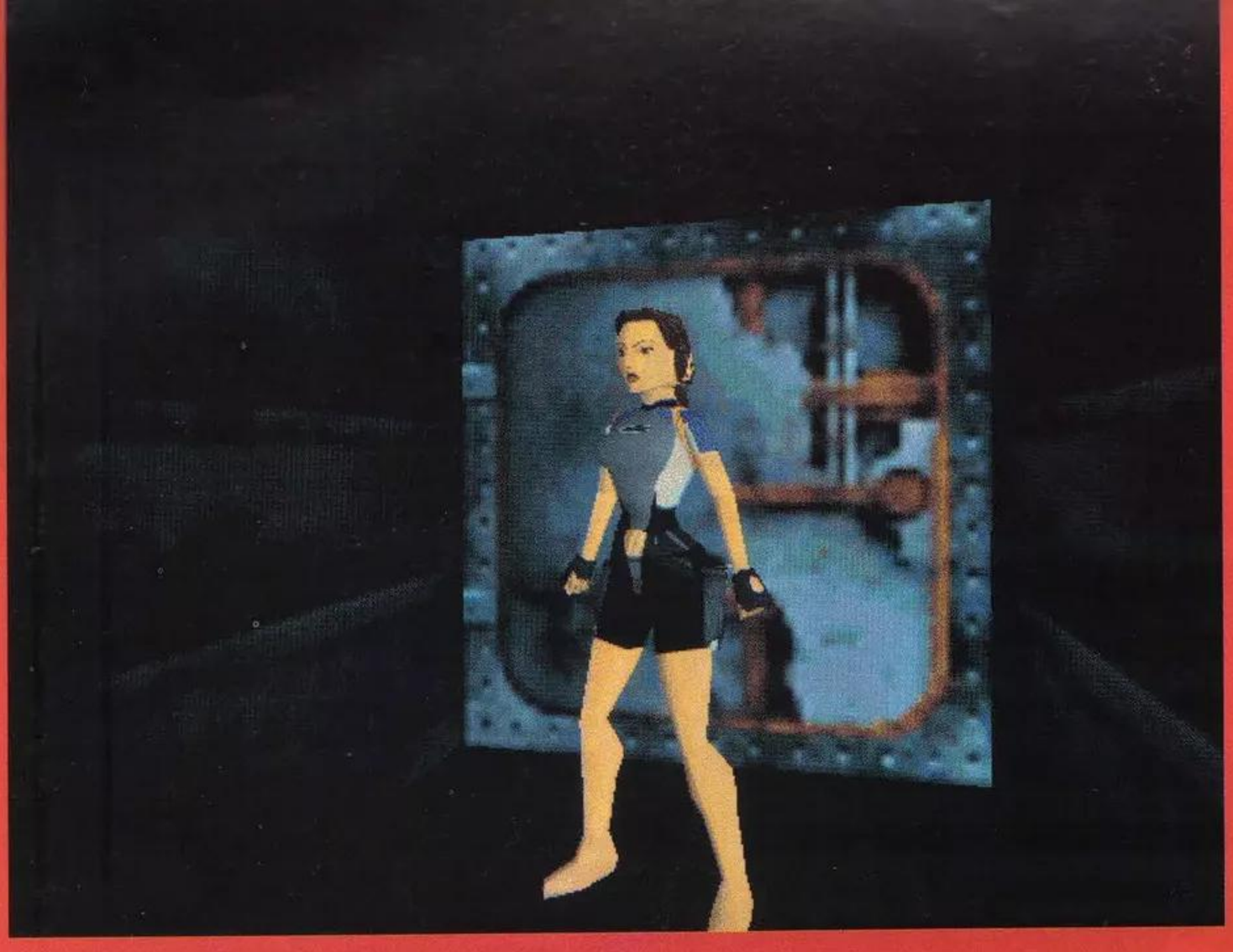


Açılan kapıdan içeri girin. Suya atlayın. Sağa doğru köşeyi dönünce bir kol var, onu indirin. Tekrar sudan çıkın ve alevliyi öldürdüğünüz yere gidin. Yeni dostumuzu da öldürüp yolun sonundaki tuzak kapıdan aşağıya düşün. İlerdeki merdivenden çıkıp sağdaki kolu indirin. Böylece su boşalıyor. Az önce açtığımız kapıdan girip gömülü olan kutuyu iki defa çekin. İçeri girip suya atlayın ve adamları öldürün. Suyun içinde bir secret var. sudan çıkıp adamı öldürün ve kayalardan yukarı çıkıp aşağıdaki tünele doğru ilerleyin. Tünelde bir adam daha var. sağdan devam edin. Teknenin üstündeki kutuya düşün. Anahtarı alın. Tekrar tünele girin ve bu sefer yol ayrımından sola dönün. Güverteye ulaşana kadar yukarı tırmanın. Güverteye inin adamları öldürün ve geminin havuzuna kadar inin. SE. Havuza girin ve dışarıdaki adamı öldürün. Secret 2 de havuzun içinde. Havuzdan çıkın bir kat aşağı inin ve sağdaki beyaz kütleye, oradan da geminin üzerine atlayın. Geminin öbür ucundaki yarığa tutunun ve karşı kayalardaki yarığa atlayın. Basamak şeklindeki kayaları görünceye kadar yürüyün. En üste ulaşın. SE. Karşıdaki çatıya atlayın. Çatıda aşağı doğru kendiliğinden açılan kapının üstüne çıkın. Düştükten sonra içerideki kutuyu bulun ve onu çekip arkasındaki düğmeye basın. Açılan kapıya gidin (dışarıda sağ tarafta). İçerideki kiliti anahtarla açın. İçeri girin. Karşı duvardaki kilidi açın. SE. Açılan kapıdan odadaki düğmeye basın. Düğmenin açtığı kapıdan girin ve çıkabildiğiniz kadar yukarı çıkın. Büyük bir yarık karşınıza çıkacak. Oradan geminin üzerine düşüp anahtarı alın. Aşağı atlayın. Oyunun başında çektiğimiz kutuların oraya kadar gelin. Aşağıda lavsilahlılar var dikkat. Şimdi anahtarımızı kullanarak son kapıyıda açın ve oyunun ilk ganimetini alın ve gülümseyin

Tibetan Foothills

Oyuna başlayınca yolu takip edin, tabi karşınıza çıkan kartalı da halletmeyi ihmal etmeyin. Kayarak daha genişçe bir alana inin ama büyük buz parçalarına da hazır olun. İlk gelenleri atlayarak geçin ve geri kalandan kurtulmak için soldaki küçük yere girin. Sağ taraftaki yola girmek için önce aşağı kayın sonra da sağa atlayın. Yolu takip ederek kulübe ve kararacının olduğu yere gelin ama unutmayın kartallar ihmale gelmiyor. Dönüp aşağı doğru sarkın ve düşerek kaymaya başlayın. Tekrar tutunun ki mağara girişine rahat düşebilesiniz. Eğer ıskalarsanız merdivenden çıkıp tekrar deneyebilirsiniz. Mağaranın içine girip havuza kadar gidin ve havuzun içinden karşıya geçin. Sudan çıktığınız zaman bütün sarkıtlar kafanıza düşecektir. Bundan kaçmak için tekrar suya atlayın ve durmasını bekleyin. Bitince tekrar çıkın ve duvardaki deliğe kadar ilerleyin. Soldaki yoldan devam edin ve dışarı çıkın. İki defa koşarak atlayın ve kulübenin oradaki çıkıntıya ulaşın. Daha sonra da kulübeye kadar tırmanın. Kar aracının koruyan iki lavuğu da ebedi istirahatlerine kavuşturduktan sonra gidip ilk secreti alın. Şimdi yoldan aşağı devam edin ve karşınıza çıkan herkesi iptal edin. Açık alana geldiğiniz zaman bir kaç atlama-zıplama oyunu yapmanızı gerekecek. Kayayla kapanmış mağaranın ağzına kadar gelin. İlk rampanın üstündeki duvarın üstünden atlayın. Uzun rampaya gelindiğinde sol taraftaki leoparları halletmek isteyeceksiniz. Can bu çeker çeker. Boşluğa atlayın, daha sonra da kar aracına binip solda kalacak şekilde atlayın. İkinci bir atlayışla bir çatala varacaksınız. Buradan itibaren eşeklerle devam edeceğiz (ehehe... çok klasik bir yol esprisi oldu ama...)

Sağdan devam edin, merdivenden çıkın ve düğmeye basın. Bu yukarıda bir kapı açacaktır. Kar aracına binmeden önce bir - iki eleman daha öldürün ve açtığınız kapıdan devam edin. Kar aracını büyük mağaranın arkasında bırakın ve daha da irileşmiş lavukları öldürün. Büyük atlayışı yapmadan önce yaklaşan iki leoparı da halledin. Soldan devam edin ve giderken mağara yolu üzerindeki kartoplarına dikkat edin. Mağaraya girin. Mağarada biraz dolaşmanız halinde bir geçit , sol tarafta bir kapı ve düğme ve merdiven bulacaksınız. Dışarı merdivene gidin. Aşağı kayarken merdivene tutunun ve aşağı inin. Aşağıdaki mağaradan anahtarı alın ve buzdan duvarları görene kadar devam edin. Buzun arkasındaki adama da dikkat edin. Tekrar merdivene dönün. Koşarak merdivene atlayın ve tekrar kar aracına dönün. Artık aşağıdaki köprü için anahtarınızı kullanabilir, ve hatta dikkat levhasının üstünden geçebilirsiniz. Bu bölge, çığ bölgesi olduğu için sessizce ilerleyin. Eğer ses çıkarırsanız kartopları üstünüze düşer. Eğer çığ düşmesi olursa oyunu tekrar oynayın(yaw geçen yazıda demedik mi size her okuduğunuza inanmayın diye... siz dev kartoplarından dikkatlice geçin yeter). Makinalı tüfeğinizle bir kar aracı kullanan tabir yerindeyse



LARA CROFT'un Gizli Mahzeni:
Haritadan (bu sefer de unutursan bozuşuruz Holy) faydalanarak Lara Croft'un evindeki gizli mahzene rahatlıkla ulaşabilirsiniz. Bu harita bahçedeki labirentin haritası. Haritadaki tek kırmızı kare sizin bahçedeki labirentte gireceğiniz gizli yolun girişi. Önce evin kapısını açın ve labirentteki girişe gidin. Bu girişten girin ve öbür taraftan çıkın (ortadaki kırmızı kare). Yerden flare'i alın ve bir tane yakıp düğmeye basın. Hiç zaman kaybetmeden haritanın sol tarafındaki yolu kullanarak (rotayı çizdim merak etmeyin. Kırmızı çizgiyi takip edin) labirentten çıkın ve eve doğru hiç durmadan koşun ve kapıdan içeri girin. Saatin sağındaki açık kapıdan girince....

"kamikaze"yi haklayıp aşağıdaki anahtarı da alın. Aldığımız anahtar kulübenin anahtarı. Kulübeye gidin (açıkçası uzun bir yol ama) ve etraftaki eşyaları toplayın. Daha sonra switchi halledin ve açılan kapıdan size doğru gelen lavuğu da avlayın. Diğer gelenleri de avlayın ve küçük "savaş"ınız bitince artık sıfır kilometre son model bir BMW'yi aratmayacak ve cephane yüklü bir kar aracınız olacak. Yakındaki merdivenden inerseniz üçüncü secret'i bulacaksınız. Gelen kartopundan da sola zıplayarak kaçabilirsiniz. Yukarı çıkınca yeni kar aracınıza binin. Yakınınıza gelmekte olan iki kar araçlı eleman daha geliyor. İkisinin de size gelmesine izin verin ve ikisini de bir seferde haklamaya çalışın. Onları halledebilirseniz vadinin ilerisinde taşı itip devam edin. İsterseniz sağ aşağıdaki denyoyu da öldürebilirsiniz. Yolunuza devam edin ve kar aracının bir alev yumağı haline dönüşünü izleyin. Yukarı tırmanın ve bölümü geçin.

Barkhang Monastery
Manastıra varınca size yaklaşanları haklayın. Burada rahipler siz onlara saldırmadıkça size saldırmayacak. O yüzden sizi bir anlamda koruyacaklar ve diğer lavukları haklamanıza yardımcı olacaklar. Bütün düşmanlarınızı haklayınca ikili kapının oradaki merdivenden çıkın. Sağdaki çıkıntıya ve oradan da aşağıya kayarken kuşlara dikkat edin. Manastıra pencereden girmek için aşağı kayın ve kenara tutunun sonra da tutunarak kenara ilerleyip pencereden girin. O sırada oradaki rahibi (ya da her neyse) takip edin ve kilitli kapıyı bulun. Pencereden dalan lavuğu da öldürüp geri ana hole gidin ve soldaki kapıdan devam edin. Merdivenden yukarı çıkın ve rahibi öldürüp anahtarı alın. Yola devam edin ve yuvarlanan şeylere dikkat edip ilerleyin. Oradaki kasayı bulun ve bütün sütunlar yuvarlanıp bittikten sonra o kasayı itin. Sonra havuza gidip atlayın. SE. Akıntıdan etkilenen Lara haliyle dibe sürüklenecek. Suyun dibindeki tüneli bulun ve tünelden devam edin. Karanlık bir yere geleceksiniz. Burada bir flare yakınca göreceğiniz kapıya ilerleyin(SE). Bu kapıları geçmek için iyice yaklaşın ve doğru zamanlamayla birer birer hepsini geçin. Merdivene varınca yukarı tırmanın ve rahipleri Nirvana'ya ulaştırın (görsünler boylarının ölçüsünü.. ehehe). Kasaları iterek yolunuzu açın ve yerdeki (biraz karanlık olduğu için göremeyebilirsiniz) tekeri alın. Alınca alevler aktif hale geliyor (fazerleri aktif hale getirin mıstır sıpak ... ehehe). Bir-iki zıplamayla alevleri de atlatınca (SE dedimmiydi? ehehe) hole geri döneceksiniz (müzikHOL diil eheheh... yaw bugün çok zindeyim... kafaya koydum yazı bitince hepiniz buz keseceksiniz... eki eki ki). Burada anahtarla kapıyı açın ve içeri devam... Sağ taraftaki kapıdan devam edin ve sol taraftaki koridordan devam edin. Bıçaklardan koşarak atlayın ve geniş koridoru takip edip rahibe kadar ilerleyin. Rahipten anahtarı (tatlı da olur kanlı da ... ehehe) alıp yukarıda yazan kilitli kapıya gidin. Oradan bir anahtar daha alın ve pencereden girdiğiniz yere gidip bu sefer sağdaki yolu takip edin. Kilitli kapıyı açın ve bıçakları atlatıp yolunuza devam edin. Altın heykelin arkasında düğme var. Düğmeye basın ve soldaki kapıya koşun. Odaya girince merdivenden çıkın ve diğer düğmeyi bulun. Camı kırıp içerdeki taşları alın. Köşede bir düğme daha var. Ona basın ve demin aldığınız taşlardan birini altın heykellerde kullanıp kapıyı açın. İçerdeki kasayı (aslında kutu demek lazım ama... neyse) iki defa çekin ve ikinci tekeri alın. Strongroom Key'i aldığınız alana geri dönün ve merdivenden çıkın. Heykelin eline atlayıp bir üst ele çıkın ve heykelin kafasına atlayın. Heykelin kafasını geçin ve bir sonraki eldeki delikte taşı (bunlar mücevherat yaw... elmas gibi...) kullanın. Açılan kapaktan atlayın ve aşağıdaki holde sağ taraftaki odaya devam edin. Kasayı çekin ve varillerin ortasına koyun. Diğer kasayı da çekin ve sonraki kasayı da kapının yanına itin. Buralardan cephane eksiğinizi tamamlayınca hole geri dönün ve soldaki odaya gidin. Oda su ile dolu. Suyun içinde secret var (gerçi secretlar da başlı başına bi olay ama.. yazı yeterince uzadığı için es geçiyorum hep). Daha önce açtığınız kapaktan aşağı atlayın ve düğmeyi bulana kadar yolu takip edin. Açılan kapıdan odaya girin ve kasayı itin. Böylece suyun seviyesi azalacak. Bu sefer kasayı itip yukarıdan üçüncü tekeri de alın. Artık büyük holdeki yolun sonundaki odaya gidebilirsiniz(SE). Bu odaya girince bir kaç eleman size saldıracak. Bunları öldürüp zor bir puzzle için hazır olun(SE). Ateşe yaklaşın ve üzerinden atlayıp aşağıya düşün. Orada siz bir kaç bıçak bekliyor. Onların geçmesini bekleyip soldaki deliğe zıplayın. Sonraki alev bu arada sönecektir ve siz de sonraki yoldan devam etme şansı elde edeceksiniz. Sağdaki aralığa tırmanın ve dönen bıçakların arkasında kalan kapıya bakın. Kapıya koşun ve atlayın. Anahtarı alın ve kapıdan devam edin. Yukarı tırmanın ve oradaki düğmeyi bulun. Yakınlarda bir kapı açılacak (tabi düğmeye basınca) ve bikaç lavuk dışarı çıkacak. Dışarıda sol taraftaki kayaların arkasındaki merdivenleri bulana kadar yolu takip edin. Yukarı tırmanın ve kartall yukarıdaki elemanı vurup köprüye doğru ilerleyin. Köprüyü geçin ve yukarı tırmanıp dördüncü tekeri alın. Geri dönüp bir kaç kasa itip cephane aldığınız odaya gidin. Az önce açtığınız çift kapıdan gelen elemanlar sizi yakalayacaklar dikkat edin. Odaya girip yolu takip edin ve aşağı düşerken tutunun. Böylece kendinizi bir merdivende bulacaksınız. Yukarı tırmanın ve bayıraşşaa devam edin (ehuueee). Önce sağ sonra sola sapıp (liberal görüş sahibi olun yani ... ehehe... dergiye artık siyasi bir yön de kazandırdık... ehehehe) pencereye doğru merdiveni takip edip yukarı gidin. Hemen pencereden çıkıp düğmeye basın ve rahiplerle saldırgan dostlarımızın kozlarını paylaşmalarını zevkle izleyin. Herkes ölünce merdivenden yukarı tırmanıp beşinci ve son tekeri de alın. Artık bütün tekerler elinizde olduğuna göre heykellerin olduğu odaya gidip oradan sol taraftaki odaya girebilirsiniz. Tekerleri büyük çift kapının kenarında kullanıp açılan küçük kapıdan çıkın. Oradan da son kapıyı Seraph (elimize geçen ilk ganimet) ile kapıyı açıp bölümü geçebilirsiniz.

Catacombs of the Talion
Merdivenlerden aşağı inin ve ilk kocaayağı öldürün. İlerdeki düğmeye basıp kapıyı açtıktan sonra tekrar yukarı tırmanın. Leoparı öldürüp üst kata çıkarken karşınıza çıkan adamları da öldürün. Çevrede biraz dolanınca leoparlar sürü olarak size saldıracak. Açık kapıdan girin ve yukarıdaki kafese bir bakın. İşte ulaşmak istediğimiz yer. Karşıdaki boşluğa atlayın ve kartoplarını harekete geçirin. Kazıkların oraya gidip merdivenden tırmanın. Tepeye varınca geri atlayın ve düğmeye basın ki kafes yükselsin. Bu sayede maskeyi alabiliyorsunuz. Artık havuz alçalıyor. Tekrar aşağı kazıklı çukura ini ve maskeyi kapının yanına yerleştirin. Sonraki boşluğa ulaşınca size bolca kartopu geliyor. Onlardan kurtulmaya bain. Bu arada da rakı yanına meze niyetine küçük kedilerden bi kaç tane daha geliyor. Bu arada size bir maske daha lazım olacağından bunları atlatıp tekrar duvardaki yarığa geri dönün. Orada küçük bir leopar grubu daha sizi karşılayacak. Yolunuza devam edip kayaların sol tarafından tırmanınca bir havuz bulacaksınız. İşte ikinci maske bunun içinde. Geri dönerken karşınıza çıkan adamları da öldürüp maskeyi yerine takıp yolunuza devam edin. İçeride 4 kocaayak göreceksiniz. Bunlar duvardaki düğmeye basıp kapakları açana kadar. Dışarı çıkınca onları bir güzel haklayın (SE). Düğmeye basın ve içerdeki bombaları alıp duvardaki yarığa dönün. Sizi orada bir kaç lavuk daha bekliyor olacak. Açık kapıya devam edin ve kartoplarını atlatın. İp köprünün oraya varınca kartoplarının bitmesini bekleyin. Ortalık sakinleşince (SE) yukarı devam edip merdivene atlayın ve en yukarı çıkın. Havuza atlayıp balıklardan önce karaya çıkın. Sonraki odadan devam edip soldan gidin. Kenara yaklaşınca karşıya atlayın ve merdivene ulaşın. Yukarı tırmanıp havuzu geçin. Tekrar yukarı tırmanıp (kapının oradan) karşıya koşup atlayın ve merdiveni yakalayın. Buradan yukarı tırmanın ve ileriden aşağı atlayın. Orada bir düğme olacak. Basınca zemine geri dönün ve kapıdan girin (az önce açılan kapıdan). Soldan gelen leoparı öldürün ve düğmeye basın. Böylece ilk maskeyi kullandığınız yerdeki kapıyı açtınız. Oraya dönün ve kapıdan girin. Çukurdan karşıya atlayın ve leoparları öldürün. Düğmeye basın ve gelen son leoparı da öldürüp yukarı devam edin. Yolumuza bolca kartopu çıkacak. Onları atlatınca tekrar kartoplarıyla karşılaşacaksınız. Onları da atlatın. Bu arada içeride secret var ama siz onu boşverin. Kartoplarını atlatırken bir panel açılacak ve siz de o panele gidip kapıyı açacaksınız. Açınca karşı merdivene koşup atlayın ve tünelden bir sonraki bölüme geçin.

Ice Palace
Çana ateş ederek kapıyı açın. Yerdeki şeylerden faydalanarak zıplayabiliyorsunuz. Bu zıplama şeylerinden zıplayıp havada yukarıdaki çanı vurun. Böylece yakınlarda bir kapı daha açılacak. Aşağı inince kapıya koşun ve zıplayıp (zıplama şeyinden yine) havada tutunup kendinizi yukarı çekin. Düğmeye basınca bir kocaayak daha ortaya çıkıyor. Bir yandan da alçalan kafesler sayesinde bir deliğe ulaşabileceksiniz. Delikte bir kocaayak daha sizi bekliyor. Onu öldürünce kolu indirin. Daha sonra ana odaya dönün(kafeslerin olduğu) ve son indirdiğiniz kolun indirdiği platforma zıplayın. Karşıdaki çanı çaldırın ve zemine düşün. Yeni açılan kapıdan devam edin. Yukarıdaki çanı çaldırınca tekrar açılan kapıdan girin (geri zıplama yöntemi ile çaldırabilirsiniz). Merdivenden çıkıp sola devam edin ve kocaayağı öldürün. Birkaç kaplana gelene kadar ilerleyin. Rampadan çıkın ve sağ taraftaki kilitli kapı tarafına gidin. Aşağı mağaraya doğru ilerleyin ve tünelden kaplanları öldürerek devam edin. İlerde maskeyi bulunca alın ve geri döndüğünüzde deminki kapının açık olduğunu göreceksiniz. Birkaç kocaayak sizi bekliyor. Onları öldürün. Kazıklar sizi bekliyor. Burada bir flare yakın. Bir ışın farklı. Onu bulun ve deliğin ORTASINA düşün. Maskeyi yerine yerleştirin ve sağ taraftan karanlıkta açılan kapıya gidin. Köprüyü geçin ve düğmeyi halledin. Havuza yaklaştıkça size birkaç kaplan saldıracak. Suyun içindeki eşyaları alın. Çekici alınca barakuda gelecek. O yüzden hemen bir sonraki odaya kaçın ve kocaayağı öldürüp Gong Hammer'i alın. Oyunun başlarında üç kocaayağı öldürdüğünüz yere dönün ve dördüncüyü de öldürün. Sağdaki yolu takip edince Ice Palace'a varacaksınız. Kartoplarını atlatın ve üçüncü gruba dikkat edin. Onları geçince soldan gidin. Yine kartopları çıkacak. Bunlardan yukarı tırmanıp kaçabiliyorsunuz. Yola devam edin ve aşağı kayarken geri geri kayın ve tutunun. Sonra da geri zıplayın. Daha sonra da öbür tarafta koşarak atlayın. Böylece sağ salim sarayın içine yaklaştınız. Aşağıdaki çan sizin vurmanız için bekliyor. Çana vurunca kapı açılacak. İçeri girip soldan devam edin. Bir merdiven bulacaksınız. Tırmanıp soldan gidin. Bu arada biraz ışık

fena olmayacaktır. Aşağı doğru bir platforma daha inin ve switchi halledin. Dışarda bir kulübenin kapısı açılacak. Kapıya giderseniz secret var. Neyse, artık sarayı iyice gezebiliriz. Dev kanatsız kartalı görünce korkmayın. Onu öldürüp (kolay olacak demiyorum...) Talion' u alın. Alın veeee.....

Temple of Xian

Bıçağı atlatınca kendinizi bir şelalede düşerken bulacaksınız. Kayarken zıplayıp dönmeniz gerek ki bunun için de geri geri kayın. Aşağıdaki havuza düşün ve balıkları haklayın. Sudan çıkın ve tapınağın kapıları tarafına gidin. Oradaki kaplanları avlayınca üst kata gidin. Zıplama tahtasıyla üst kata zıplayın. Oradaki switchi aktif hale getirin ve merdivenden çıkıp açılan kapıdan girin. Gelen kartalı öldürün ve tekrar yukarı çıkıp örümceği öldürün. Büyük odaya girip aşağı inin (merdivenden) ve aşağıda secret var. Bu arada gelen örümceği öldürün. Kırmızı sıvının oradaki merdivene atlayın ve yukarı tırmanın. Kısa bir süre sonra bolca kazık olan bir odaya varacaksınız. İlerideki duvara gidin ve önce yukarı oradan da sağa tırmanın. Duvarla karşı karşıya gelince geri atlayın ve platforma düşün. Karşıdaki açıklığa doğru koşarak atlayın ve aşağı kayın. Kayarken doğru zamanlamayla atlayın ki aşağıdaki kazıklar size "kaymasın". Tekrar hızlıca zıplayın ve karşıdaki kayaya tutunup tırmanın. Aşağıda cephane bulabilirsiniz. Kolu çekin ve tapınak kapısını açın. Tapınakta kılıçlı bir elemanla karşılaşacaksınız. Ona dikkat edin.Açık kapıdan girin ve bir kaç kez tırmanın. Şekilsiz kayaların ve lavın olduğu odada bolca zıplamanız gerekecek. Önce karşıdaki duvardaki açıklığa zıplayın. Aşağı kayın, zıplayın, kayın , zıplayın (lav bizi kızartmasın di mi?) bir kaç kez daha ve yukarı tutunup tırmanın. Nihayet duracak bir yer bulduk (SE). Tırmanın ve diğer düz kayaya atlayın. Buradan odanın çıkışına gidebilirsiniz. Yürüdüğünüz sırada bir kapak açılacak ve TEKRAR aşağı kayacağız (aman size kaymasınlar da ... ehehehe). Kaymak bitince (ıyyy... reçelle bala yumulun diycem... dilim varmıyo) zaman kaybetmeden koşun kolu çekin geri dönün ve koridordan koşun. Bir kaç hoplama zıplama oyunuyla yuvarlanan kütükleri de halledin ve bir flare yakıp yukarı devam edin. İki merdiven çıktıktan sonra karanlık bir yere varacaksınız. Karşı köşede bir düğme var. Düğmeye basıp gelen kaplanı halledin ve açılan kapıdan tırmanın. Karşıya atlayıp merdivene tutunun. Aşağıda iki bıçak var. Dikkatle aşağı inin. Dönen tekerlerin önce birini sonra da diğerini geçin (yani bir seferde koşmayın) ve kapıya varın. Artık ana odadayız. Size gelen iki kuşu öldürüp duvardaki switche gidin. Büyük kapıları açıp koşarak kapılardan girmeye çalışın. Girince içeride sallanan kum torbalarını göreceksiniz. Sağdaki switche basın ve soldakine de basıp "yaş tahta"lardan ilerleyin. Kamer değişene kadar koşun. Tahta bir top üzerinize geliyor. Durun ve onun üzerinden atlayın (geriye doğru). Daha sonra yolun sonun gidin, bir adım geriden koşarak altın maskenin olduğu yere atlayın. (SEmeyi unutmuyorsunuz di mi?). Büyük ejder heykelinin karşısındaki platforma atlayın. Bir kaç adım ilerleyince iki örümcek, ve bir switchin olduğu bir karanlık odaya geleceksiniz. Dışarı çıkın ve ejderin solundan tahta platformlara gidin. İkincisinden mağaranın ortasına atlayın ve aşağı kayın. Zıplayıp bir sonraki platforma tutunun. Tırmanın ve sonrakine atlyın. Buradan alt platforma erişebiliyorsunuz. Sonrakinde bir trambolin var. İleri ve yukarı zıplayın. Dierk geri adım atıp tutunun ki tahta top sizi ezmesin. Yukarı çekin kendinizi ve sağ tarafa doğru zıplayın.Burada bir üst platforma çıkın ve ikinci topun da geçmesini bekleyin. Bu yönde ilerlemeye devam edin ve yukarı çıkamayacağınız yere kadar gidin. Çıkışa kadar sola zıplayın. Bir kuş daha geliyor. Girdiğiniz odadaki kutuyu çekin ve arkasındaki kolu çekin. Bu bir kapak açacak ve siz de oradan atlayacaksınız. Sol taraftaki yoldan çıkın. Tekrar ziyaretçilerimiz var. Bunları da halledince ikinci kapıyı da açın. Yolu takip edin ilk ve köşede durun. Bela gidince yolunuza devam edin. Bir sürü switchin olduğu bir odaya varacaksınız. Tümünü indirince küçük bir kapı açılacak. Oradan çıkın ve tuğla platforma tırmanıp yukarı çıkın. Suya girin. Balığı şişleyip dipdeki switche basın. Böylece yukarı yüzün ve nefes alıp tekrar dalın. Geçide yüzün ve yolun sonunda kolu çekin ve (bolca nefese ihtiyacınız olacak) akıntıya takılın. Büyük açık kapıya yüzüp kolu indirin. Suyu yükselten kolu tekrar indirin ve hava alın. Dışarı çıkın ve bir sonraki odada düğmeye basıp (kapının karşısındaki) hareket eden duvardan hızlıca kaçın. Odanın sonunda bir kanala düşeceksiniz. Akıntı durunca ileri yüzün ve anahtarla eşyaları alın. Yüzeye varana kadar yüzmeye devam edin. Şelaleye dalın ve tahta platformda çıkın. Burada altın anahtarı kullanabilirsiniz. Nehirde yüzün ve mümkün olduğunca yüzeyde kalın. Su altındaki odaya girin. İki sütunun arasındaki düğme bir kapak açacak. Balığı haklayıp sudan çıkın. İki şelalenin arasından duşarı çıkın. Işık yakıp örümcekleri öldürün. Üzerinize düşen "küçük!" sürprizi de öldürüp devam edin. Mağara girişindeki bloğa tırmanın. Bu bloktan zıplayabilirsiniz. Bir sonrakinden de yukardaki platforma zıplayın ve bir "küçük!" sürprizle daha karşılaşın. Uzun bir atlayışla bir sonraki sütunun oraya parlayan kürenin altına ulaşın. Biraz daha yukarıda çıkış var. Çıkışta koşun ve anahtarın oraya atlayıp anahtarı alın. Suya atlayın ve tekrar tapınağa yüzün. Bu sefer gümüş anahtarla sağ duvardaki kapıyı açıp girin. Yuvarlanan topa kadar tırmanın. Bir şekilde kaçın ondan. Bir üst katta yine aynı geyik var. Bir de kaplanlar tabi. En sağdaki sütuna gidip turmanın. Kırmızı blokların arasına atlayıp soldan tırmanın. Geri yürüyüp tekrar yuvarı tırmanın. Dönen bişeyler var. Onlar da atlatılınca (yaparsınız hadi bakiim) köprüye koşun. Tekrar bir teker peşinizden geliyor (teker teker geliyorlar eheheh). Arkadan saldıran kalleş hayvanları da müzemize kazandırdıktan sonra artık aşağı atlayıp yüzerek mağara girişine ulaşabilirsiniz. Yukarı tırmanın ve tekrar o güzel tahta köprüden geçin. Bir kaç zıplamadna sonra artık tramboline ulaşabileceksiniz. İlk tramboline atlayın ve daha sonra diğerine atlayın. Bir kuş daha gelecek. Kuşun geldiği yola devam edin ve ejder heykellerinin olduğu büyük hole girin. Çnce anahtar deliğinin önündeki platforma zıplayın. Daha sonra aynı yönde bir kez daha zıplayıp merdivene koşun. Hızlı olmanız gerek. Merdivenden tırmanın ve sağ taraftan çıkın. Bu odadan duvarlara dikkat ederek çıkın ve odanın sonundaki merdivene tırmaını. Yolun sonunda iki kapıya varacaksınız. Bunları açan düğmeye basın ve birinden girin. Yukarıda anahtar var. Onu alıp aşağı inin. Ejderin burnunda olacaksınız. Biraz uzaklaşın ve aşağı kayın. Bir başla zıplamayla girişe ulaşabileceksiniz. Anahtar deliğinin oradaki platforma varınca bu sefer anahtarla kapıyı açın. Bu arada yükselen platformdan yukarı tırmanın. Sapdan devam edip merdivenden son anahtarı aldığınız yere gidin. Bu kez çıkışa gidin ve bir başka ejdere varın. Burada bir kaç zıplamaya ihtiyacınız var. Merdiveni bulunca bıçakları atlatıp yolun sonuna yaklaşacaksınız. Yolu takip edip yukarı tırmanın ve sağdaki koridoru takip edin... Evet... sürpriz olmayan görüntülere hazır olun!

Floating Islands

Önce adanın başladığınız yerinde sol uca kadar yürüyün. Oradaki medipack'i alırken size doğru UÇAN bir muhafız göreceksiniz. Onu öldürünce (zor olcak ama) sol tarafınıza doğru biraz aşağı ilerleyin. Aşağıdaki kayalara atlayın ve yeşil yaratığın arkasına düşün. Burada sadece bir platform var üzerinde durabileceğiniz. Oradan yuvarlak nesnenin bulunduğu platforma gidin. Buradan da yukarıda üç kişinin sizi beklediği yere gitmek kolay olacaktır. Adanı öbür tarafında damalı bir zemin var. Sol tarafta ise bir switch göreceksiniz. Onu indirince metal direkler aşağı inecek ve üzerlerinden yürüyüp küçük yeşil adaya atlayın. Bir çok adayı hoplayıp zıplayıp geçince altın kafesin oraya geleceksiniz. İşte orada size iki uçan muhafız saldıracak. Onları öldürün ve kafesin üstüne tırmanın. Böylece switche ulaşacaksınız. Bu bir kapak açacak. Kafesin diğer çıkışı da açık olduğu için oradan kaçın. Dışarıda kayın ve zıplayın. Böylece üzerinde muhafızlar olan adaya geldiniz. Bu adaya gelince ikinci muhafız diriliyor. Bunu öldürüp çatıya tırmanın. Orada cephane ve yuvarlak objeyi alıp uyanan muhafızı öldürün. Öldürdükten sonra tekrar yeşil adalardan hoplaya zıplaya geçip bu sefer kale adasına varın. İki yuvarlak nesneyi kullanıp kapıyı açın. Köprünün altındaki muhafızı öldürün ve sola dönüp yeşil topa doğru ilerleyin. Üzerinden atlayın, kayın ve koşup tekrar atlayın. Aşağıdan bir başka muhafız daha gelecek. Sağa dönüp oradan iple kayacağınız platforma atlayın. Köprüden geçip binaya girin. Muhafızı halledip iki muhafızın arasındaki düğmeye basın. O iki muhafız da dirilecek ve onların da icabına bakmanız gerekecek. Yeşil odaya girin ve duvara tırmanıp sağdaki yoldan ilerleyip yolun sonunda aşağı tırmanın. Sola asılı bir şekilde gidip düşün. Burada ilerleyince tekrar bir ipte buluyorsunuz kendinizi. Tekrar kayın ve aynı şeyleri yapın. Bu sefer sağa zıplayın (ateşleri atlatın). Bir muhafız gelecek (uçarak). Onu normal silahla öldürebilirsiniz. Öbür tarafa atlayın ve bir tane daha muhafız haklayın. Duvarda ateş eden bir şey var. Onun tarafına doğru gidin. Yukarı tırmanıp geri zıplayın. Burada bir switch var. Bunu kullanınca ana holün ortasına gidip aşağı inin. Ortada bir switch büyük bir kapak açacak. Yukarıdaki düğmenin oraya gidin ve açılan kapaktan aşağı atlayın(shift kullanıp dalın). Aşağıda su varmış (şans işte). Aşağıdaki kolu çekip tekrar dalın ve derindeki yoldan gidin. Ve yukarı çıkıp switchi kapatın. Bu sayede dönen bıçaklar kapanacak. Koridordan devam edin ve yukarı tırmanın. Bu sefer açtığınız kapağın altındaki switchle açtığınız kapıya gidin. Sonuna kadar ilerleyin ve bir flare yakın. Koşup atlayın ve kenara tutunun. Sağa devam edin ve yukarı tırmanıp switchi kullanın. Geri dönüp koridora atlayın. Çıkış açıldı. Odanın ortasında aşağı kayın (geri geri) ve sonda tutunun. Sonra da aşağı düşün. Dört ninja kibin eleman size yaklaşacak. Switchle kapıyı açın ve adamları öldürün Dışarı çıkmayın. Biraz dolanınca bir muhafız gelecek. Sonra da iki tane daha. Bütün ganimeti topladıktan sonra dışarı çıkın. Ortalık temizlenince kapıdan girin. Orada birkaç ninja geliyor. Yolun sonundaki switch bir kapı açacak ve tabiiki iki muhafızı da uyandıracak. Onları öldürün ve yeşil kazıkların olduğu odaya gidip duvardan tırmanın. Geri zıplayıp taraf değiştirip yukarı devam edin. Bir iki eleman daha öldürüp tırmanınca bölümün sonuna geliyorsunuz. Bir ipten daha kayacaksınız. Bunun için ipin sol tarafındaki kutuyu çekin ve ipe tutunup son bölüme KAYIN...

Dragon's Lair

Son bölüm oldukça zor sayulur. Önce ortalıktaki eşyaları toplayın. Donmuş muhafızın oradan girin ve içerideki muhafızı öldürün. Switchi indirince bir tane daha canlanacak. Girişin oradaki switch de iki muhafız daha diriltecek. Bütün hepsini öldürünce bir sonraki odaya girin ve ninjaları öldürün. Ortalık sütliman olunca karanlık yeşil odanın karşısından iki ninja daha fırlayacak. Onları da öldürün ve birindeki tablayı alın. Bununla kapıyı açın ve ejdere hazır olun (SE). Eğer alev alırsanız su deliklerine atlayın. Ayrıca oradan birkaç eşya da alabilirsiniz. Bir de ejderi direk öldüremezsiniz. Baştaki demoyu hatırladınız mı? Bir ara kendini koyveriyor ejder efendi. İşte o zaman gidin ve göğsündeki hançeri çekip alın. Daha sonra da kaçın veeeee.....

Home Sweet Home

Artık rahat bir nefes alabiliriz. Kimono da pek yakışmış Lara'ya. Güzelim benim...(yok canım... 30 saattir aralıksız oynadığım için sapıttım galiba... lan o bilgisayar grafiği laannn...). Neyse.. Birden alarm çalacak ve kontrol size geçecek (ulen şu şömine bende olacak ... ben ... benn... ah ulan ah... :-)). Hemen dolabı açın ve eşyaları toplayın. Adamlar birer birer size gelecek. Hepsini avlayın. Sonra holde kendinizi gösterip diğerlerinin de gelmesini sağlayın (o bacaklar bende olsa bana da gelirler di mi ama...). Evin içi temizlenince dışarıyı da bir temizleyin (bahar temizliği). Veeeeee.... patronu da öldürüp (yaw ne kolay yazılıyo PATRONU ÖLDÜR ehehe...) ..... Oyunu bitiriiin... Kolay değil biliyorum ama... Siz yaparsınız. Zaten buraya kadar gelebildiyseniz bunlar çantada keklik...

Evet... Uzuuun bir Tomb Raider 2 macerası da burada bitti.... Oyundan zevk almak için takıldığınız yerler dışında bakmayın bu yazıya. Zaten oyunda yolunuz kendiliğinizden buluyorsunuz. Oyunla ilgili sorularınızı evilone@gsmnet.com veya overdose@gsmnet.com adresine ya da derginin faksına gönderebilirsiniz. Sevgiyle kalın GameShow okuyucuları...

☒Burak "EvilOne" Bayburtlu
& Sarp "Garfield" Tüzün

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Kocaman kolonlardan çıkan sinir bozucu sesler, beynimde son hızla dönen bir matkap etkisi yaratıyor. Kulak zarlarımın gittikçe inceldiğini hissediyorum. Galiba bilincimi yitirmek üzereyim. Kahretsin şimdi sıcak bir duş ne iyi gelirdi bitkin bedenime; yanında şampanya... Hah! neler düşünüyorum böyle. Tanrım artık dayanamıyorum. Bacaklarım bile bana isyan ediyor, beni taşımayı reddediyorlar. Bacak kaslarımın gevşemeye başladığını hissediyorum. Mikrofona karşı kahrolası gırtlağımı parçalamakla meşgulken birden o insan selini tekrar farkettim. Ben yalnızdım. Onlar değil ama. Eeh onlar benim için burada. Aman tanrım! O çılgın ve garip insan seline dalıp gidiyorum. Elleri... Elleri bana doğru uzanmış. Eller... Eller... Her yerde bir sürü el var. Tanrım, onlara bakmamalıyım! Yo, yo artık çok geç. Eller bana yaklaşmaya, beni yakalamaya çalışıyorlar. Bana doğru uzanmış eller; açılmış ve dua eden eller. Eller beni kendilerine çekiyor, tıpkı manyetizma gibi. Tabii ki çeker, biz zıt kutuplardık her zaman. Ayaklarım geri geri gidiyor ama nafile. Onlar benim içinse ben de onlar içinim. Yo, yo!! hayır istemiyorum. Ama borcumu ödemem gerek. Nasılda yorgunum. Bu ellerin yorgunluğumu emip yok etmesini umuyorum. Önce gözlerimi yummalıyım, sımsıkı; atla hadi!! Atlasana!! Yorgunluğumu unutturan garip bir acı hissediyorum. Şehvetli bir parçalanma duyumsuyorum tenimde. Beni soyuyorlar, beni parçalıyorlar. Hepsi de benden bir parça almak için birbirleriyle yarışıyorlar. Oltanın ucunda sallanan dişlenmiş bir yem gibiyim. Didikleniyorum, hoşlanıyorum, ahhh... Artık yorgun bacaklarım yoklar. Haklıydım, onlar benim için buradalardı.
Not: Bu öykü James Hetfield'a ithaf edilmiştir.

YAVUZ AKKUŞ

"... nasıl başladığını bilmiyordum. Bu nemli ve sıcak günü iğrenç kokular salan, sürekli kaynaşan, kalabalıklaşan, ne yaptığından habersiz, sürekli sağa sola anlamsız raslantısal hareketler de bulunan, gürültücü kurtçuklarla paylaşmama sebep olan şeyin ne olduğunu da bilmiyordum. Tek bildiğim bir an önce bu kurtçuklardan kurtulmam gerektiğiydi. Sürekli sağa sola manevralar yapıyor, hiçbirisine dokunmamak için olağanüstü çaba harcıyordum. Yararsız bir çabaydı tabii ki; Sürekli geliyorlardı, çoğalıyorlardı ve tehdit ediciydiler. Binlerce el, ayak, dokungaç ve uzantıdan oluşan, çürümüş dev bir et parçası gibiydiler. Bir an önce bu çürümüş et yığınından kurtulmadığım takdirde bulunduğum alanı işgal edecekler, beni yiyip bitireceklerdi. Üstlerine basıp geçemezdim, çok büyüklerdi. "Çekilin yolumdan" diye haykıramazdım, anlamazlardı. O anda hiçkimse onlardan tiksinmemem için bana rasyonel bir sebep gösteremezdi. Kafamın yarısında bu kurtçuklardan kurtulmanın vereceği çoşkuyu düşlerken, diğer yarısında ise hepsini teker teker öldürmeye çoktan başlamıştım bile. Ama hayalimde bile yok edemiyordum bu çürümüş kalabalığı. Çok umutsuzdum. Kendimi mezarda gibi hissediyordum: canlı canlı öylece, çaresiz acı içinde kıvranarak yatarken, bu kurtçuklar aç piranha sürüsü gibi etlerimi lime lime parçalıyor, kanım pis kaygan yüzeylerini yıkıyor ama onlar hiç aldırmadan varlığımın her noktasını kendi iğrenç varlıklarına aktarıyorlardı. O kadar kalabalıklardı ki artık tek ümidim olan çıkış yolu bu çürümüş kurtçukların ördüğü etten bir duvara dönüşmüştü. Çok uzaktaydı sanki çıkış yolu. Görebileceğim maksimum uzaklığında ötesindeydi; belki de hiçbir yerdeydi. Bilemiyorum. Hayat bazen insana satranç taşı muamelesi yapardı. İşte o satranç taşlarından birisiydim bende. Kaybeden satranç taşı. Kontrol edemediğim bazı güçler/süreçler beni buraya bırakmışlardı. Halbuki en başta, kontrol bendeyken, burada bulunmak için elimde yeteri kadar önerme vardı. Üstelik hepsi de doğruydu... ama işte... İlerlemeliydim. Çıkışa gitmeliydim, kurtulmalıydım. Bana benden başka yardımcı olacak hiç kimse yoktu. Harekete geçtim. Hiçbir kurtçuğa değmeden dikkatlice hızlı bir şekilde ilerliyordum: "Minimum temas, maksimum performans" buradan kaçış formülümdü. Ama dedim ya, bugün kaybeden bir satranç taşıydım. Yapılacak birkaç yanlış hamle daha vardı ve bunları yapacak olan kişi de basit bir formülü kendine düstur edip öyle hemen kaçıp kurtulamazdı. Hızla ilerlediğim sırada kurtçuklardan birisine çarptım. Bilmeden; büyülenmiş bir şekilde yüksek amacıma doğru ilerlerken. Bu biraz daha küçüktü. Baş civarında sarı kabarık tüyler vardı. Ama öyle bir ciyakladı ki hemen önümdeki iki büyük kurtçuk dönerek bunu yapanın benim olduğumu algılamakta gecikmedi. Belli ki yerde kıvranan kurtçuğun anne-babasıydı. Anne kurtçuk soprano, baba kurtçukta bariton bir sesle aynı anda bağırmaları sonucu oluşan ses terörü diğerlerinin anında olay yerinde bitmelerine sebep olmuştu bile. Şimdi hapı yutmuştum. Görebildiğim alan dahilindeki tüm kurtçuklar bana bakıyorlardı. Arkama ise bakmak bile istemiyordum. Dehşetten donakalmıştım ve hiçbirşey yapmıyordum. Onlarsa birşey yapmamı bekliyorlar, ben yapmassam kendileri yapacakmış hissi uyandıran soluk alıp vermelerde bulunuyorlardı. Kalbim bin atıyordu. Yerde yatan iğrenç küçük kurtçuk ise hala öyle bir ciyaklıyordu ki sahne benim açımdan trajedi, kurtçuklar açısındansa daha da dehşet verici hale bürünüyordu. Daha fazla dayanamadım ve bende ani bir ciyaklamayla Anne-Baba kurtçuğun üzerine yürüdüm. Salgıladıkları sıvılara aldırmadan tüm gücümle koşmaya başladım. Bu seferki formülüm fazlasıyla zor ve acı vericiydi: Maksimum temas, maksimum performans. Koşmaya başladım. Artık sadece koşuyordum. O kadar hızlı koşuyordum ki çürümüş kurtçuk yığınları bir süre sonra seçilmiyor, kalbim hızlı atmaktan göğüs kafesime çarpıyordu. İtiyordum, değiyordum, bağırıyordum, tehdit savuruyordum ve kurtçuklara çarpa çarpa çıkışa yaklaşmaya çalışıyordum. Önüme gelen

her kurtçuğu elimle deviriyordum veya ben devirdiğimi zannediyordum... Sonunda talihsiz bir şekilde Devrildim. Çok kısa bir an için gökyüzünü görebildim. Hava, bulutlar, güneş ne kadar sahte görünüyordu: dokunupta plastik birer oyuncak olduklarını görsem heralde fazla şaşırmazdım. Bir uçak geçiyordu. O anda içinde olma ihtimalini düşündüm. Hemen alttaki binalarda olma ihtimalini düşündüm. Sıcak bir çay veya soğuk bir diet kola içme ihtimalini düşündüm. Ayağa kalkıp tekrar koşma ihtimalini düşündüm. Ne kadar zordu hepsi. Biri hariç: Ayağa kalktım. Kurtçuklar şaşkın şaşkın bana bakıyorlardı. Yürümeye başladım. İçimde benim göremediğim bir güç sanki böyle bir emir vermişti bana. Boğazıma kadar dolan adrenalin boşalmış ve abartılı bir sakinlik devresine girmiştim. Ne olmuştu? Ya herşey ya da hiçbirşey, bilmiyordum. Sadece sakin sakin yürüyordum. Arkaya hala bakmıyordum. Çıkış önümdeydi. Kararlı adımlarla kurtuluş yolunda ilerliyordum. Önceki olanlarla şimdikiler arasındaki fark gerçekle düş kadardı. Kurtçuklar hala artarak çoğalıyorlar, üzerime geliyorlar fakat son anda sağımdan ve solumdan geçip gidiyorlardı. Sonunda çıkışa vardım ve kazanan satranç taşı olduğuma karar verdim. Dönüp geriye baktım: Bu nemli ve sıcak günde hala kıvranıyorlar, kaynaşıyorlar ve genizleri yakan çürümenin pis kokusu arasında metrelerce uzayıp gidiyorlardı. Yanlış yerde ve yanlış zamanda bulunmanın tanımı buydu işte: Bir daha bayramda Beyoğluna gelirsem iki olsun."

Hepinize hoşgeldiniz diyorum Overdose halkı. Bu ay nasılız? Bu ay nasılız? [geçen ay soramamıştım onun için iki kere yazdım]. Gönderdiğiniz mektuplardan [ay pardon disketlerden] gayet iyi olduğunuz anlaşılıyor [çözemediğiniz sorular/sorunlar hariç]. Neyse telaşlanmayın, bir yere gitmedik, kapanmıyoruz, hiçbir yere kaçmıyoruz. Bize her sene Nisan ayında oluyor böyle. Biz de madem engelliyemiyoruz, bari bunu GameShow'un ulusal bayramı ilan edelim dedik ve her sene Nisan ayın da [tüm günler dahil] bayram yapıyoruz [diycem yeter artık, konuyu dağıttık]. Artık ayın birinde bayilerde GameShow gördüğünüzde şaşırmayın sakın. Ayrıca bu satırları tam ayın birinde okumuyorsanız gereken etkiyi alamassınız. Neyse artık "ayın biri" lanetini de çözdüğümüze göre mutlu mutlu geçelim maddelere:

1- SÜPRİZ: Genelde süprizin ne olduğu söylenmez ki ben de söylemiycem. Burada amaç okuyanı süpriz öncesi bir parça [biraz, daha, çok, en çok] heyecanlandırmak. Ne süprizi? Kim yapacak? Bari ipucu olsa? Ne olur söyle? gibi tahmini sorularınızı cevapsız bırakmayı göze alarak sizi değişken miktarlardaki heyacanlarınızla baş başa bırakıyorum; önümüzdeki aya kadar [ben bile heyecanlandım].

2- HİKAYE VE ÖDÜL: Sizden daha önce başta yayınlanması için Hikaye yazıp göndermenizi talep etmiştim ya!! İşte o talebi bir de ödülle destekleme kararı aldık bu ay. Şöyle ki; gönderdiğiniz hikayelerden en iyisini seçilip yayınladıktan sonra üzerine bir de o ay kapak olmuş oyunu kazanacaksınız. Böylece beyin patlatıp emek harcadığınız yazınız, karşılığı olan bedeli almış olacak. Hadi bakalım oyunlarda gösterdiğiniz olağanüstü başarı ve yeteneği biraz da kalem sallamakta gösterin. Hem de bedava oyun kazanın. Katılımcıların dikkatine [En sonunda CD veriyoruz işte!!].

3- ÖSS MACERASI: Ne diyim, hepinize geçmiş olsun. Günümüz dünyasında insan hayatının dönüm noktası olabilecek kadar ciddi olan "akademik etiket" savaşının ilk bölümünü böylece atlatmış oldunuz. Bir sürü Üniversite öğrencisinin mezun olup, sokaklarda dolaşarak harıl harıl iş aradığı günümüz Türkiyesinde Üniversitelerimizin "Teorik Tornacı" zihniyetinden kurtulmasını diliyor ve gelecek için besleyip büyüttüğünüz tüm hayallerin Üniversite amfilerinde çürüyüp gitmemesini temenni ediyorum. Ve söyleyecek başka bir şeyim de kalmıyor. Her sınav için bol şanslar dostlar... [Kazanamayanlar sakın olaki morallerini bozmasın. Hayat sadece boktan bir sınav sistemi üzerine kurulmamıştır. Özgüveninizi koruyun. Onu kaybedeceğinize bırakın kaybedeceğiniz şeyler sınav kadar olsun. Nasıl olsa sınav kazanılır].

4- RİCA VE İSTEK: Ey Overdose halkı, sizden bazı isteklerim olacak; rica gibi kibar duyguların eşliğinde. Ben yıllardır, şimdi kapanmış olan OKAT yayınevinin çıkarmış olduğu bilimkurgu serilerini arıyorum ve hiçbir yerde bulamıyorum. Eğer bu seri sizde varsa ve raflarda çürümeye terkedilmilşse bunları bana satmanızı [veya hediye etmenizi ki bu daha güzel olur] rica ediyorum. Bunun için bir servet veya bunlara eşdeğer başka şeylerin karşılığında bedel ödemeye hazırım. Hem bakın benim kütüphanem de zengindir, belki siz de birşeyler arıyorsunuzdur ve o da ben de vardır. Bu mühim isteğime cevap vermek isteyenler bi zahmet Kamer`i arayıp not bırakırlarsa en uygun zamanda söz konusu kişiyle irtibat kuracağımı ve uygar dünya adına çok sevinmiş olacağımı belirtiyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum.

Eveeet, bakalım bu ay girdiğimiz sosyal çabalar neler:

1- Ayın Oyunu: Biraz geçte olsa Grand Theft Auto. Zaten bu oyunun ismini ilk duyduğumda oldukça değişik bir senaryosu olduğunu hissetmiştim. Bir ay boyunca oturup oynadığım bu oyundan öyle bir memnun kaldım ki hemen sizle paylaşayım dedim. Kısaca siz bir suçlusunuz. Kaçıyorsunuz, çalıyorsunuz, dövüyorsunuz, öldürüyorsunuz yani çevrenizde varolan herşeye karşı dayanılmaz bir yıkım içgüdüsüyle hareket edip gayet hızlı ve heyecanlı bir hayat sürmeye çalışıyorsunuz. Tabii bu açıkladığım suçlu hayatının perde arkasındaki tanımı ama GTA bu tanımı size öyle güzel hissettiriyor ki bir süre sonra sanal da olsa birilerini öldürmekten, gasp etmekten, kaçmaktan, çalmaktan kısaca normal olan herşeye zarar vermekten zevk alır hale geliyorsunuz. Grafik olarak ilk başta itici gelme olasılığı olan GTA, illa ki en iyi oyunun en güzel grafikli ve en güzel sesli oyun olmadığının en iyi kanıtı. Kesinlikle alın, oynayın, oynatın.

2- Ayın Filmi: En iyi Erkek Oscarı da kazanan "as good as it gets" bu ay gittiğim en iyi film. Birbirinden tamamen alakasız olan üç insanın hayatın ortak bir yerinde buluşmasını ve kendi aralarındaki iletişimi ironik bir dille anlatan nefis bir film. Özellikle Jack Nicnolson'ın oynadığı Obsefif hasta Melvin karakterine hayran kalacaksınız. Ve Alien Resurrection. Ne desem? Oyunculuklar iyi, mekan ve yaratık tasarımları mükemmel, Özel efektler birinci sınıf, Atmosfer süper kısaca teknik açıdan kusursuz ama senaryo tam anlamıyla bir katliam. Orijinal hikayeden elde kala kala saçma sapan bir duygusallık ve paçavraya dönmüş bir final yaratığı kalmış, o kadar. Şarküteri ve Kayıp çocuklar şehriyle sükse yapan Jean Pierre Jeunet, Fransız olmanın verdiği estetik zevkin tümünü filmde gayet güzel kullanmasına karşın, o da senaryo saçmalığına yenik düşmüş. Bir yıldan beri merakla beklediğim mükemmel bilim kurgu klasiğinin bu hallere düştüğünü görmek beni çok üzdü. Gidin ama fazla birşey beklemeyin.

3- Ayın Albümü: Yeni albümü merakla beklenen Iron Maiden'ın "Virtual XI"i nihayet çıktı. Walla beğendim. Iron Maiden'ın o eski parlak dinanizmi olmasa bile gayet olgun bir albüm yapmışlar. Melodik ve yerine göre gayet karamsar ve hüzünlü olabilen bir çalışma. X factor'de gıcık olduğumuz Blaze Bayley bile bu sefer albüme cuk oturmuş. Bütün elemanlar enstrümanlarına hakim. Sonuç olarak Iron Maiden yeni bir solist talihsizliğine düşmeden, tecrübe farkıylada kısa sürede toparlanmış halinin güzel bir yansıması "Virtual XI". Özellikle 'Don't look to the eyes of the stranger" parçasındaki melodinin kusursuzluğu sinirlerinizi bozacak ama kendinizi de kaybedeceksiniz. Bütün parçalar tecrübe ve Iron Maiden kokuyor. Hemen alın.

4- Ayın Kitabı: Bu ay süper iki kitabımız var. Birincisi J.D Salinger'ın çok ünlü romanı "Çavdar tarlasında çocuklar" [yani Catcher in the Rye], nihayet Yapı Kredi yayınlarından çıktı. Gelişim çağındaki bir Erkek çocuğunun büyüklerin dünya düzenine karşı duygusal isyanını anlatan gayet hüzünlü ve yerine göre gayet esprili nefis bir roman. Son zamanlarda okuduklarımın en iyisi. Sadece tek bu romanıyla efsane haline gelen Salinger'ın gençlik üzerine olan düşüncelerini bilmek içinde çok iyi bir fırsat [Salinger'ın Türkiyede basılmış 2 kitabı daha var: "9 Öykü" ile "Franny ve Zooey". Bunları okumayı da unutmayın]. İkinci kitabımız ise bizim bi haber olduğumuz fakat dünyada saygın bir yeri olan Sovyet bilim kurgu yazarları Arkadi ve Boris Ştrugatski kardeşlerin en iyi romanları olan "Uzay'da piknik" [yani Roadside Picnic - yani roman isimlerini neden böyle saçma sapan çeviririler anlamıyorum]. Bu kitapta yabancı bir takım varlıklar dünyanın çeşitli yerlerine uğrayıp bir piknik yapar gibi konaklamışlar ve tıpkı piknikten sonra bırakılan süprüntüler gibi onlarda tamamıyla dünya dışı teknolojilerini bırakıp gitmişlerdir. İşte bundan dolayı, sırf bu yüzden İnsanın kendisiyle ve çevresiyle olan ilişkileri değişmiş ve... daha fazla anlatmak istemiyorum. Bu süper roman da Sarmal yayınevinden çıktı. Kesinlikle okuyun. Pişman olmayacağınızı garanti ediyorum.

5- Ayın Patlağı: Bu sefer GameShow tümden patladı. Sebebi malum [oh be bunu söyleyebiliyorum]: Yine Nisan ayı ve yine 1 aylık ara [yani Kara Nisan]. Neyse Patlak geçti. Ayın biri geldimi doğru bayiye ve GameShow almaya.

6- Ayın Kampanyası: Disket kampanyası son hız devam ediyor ve sonuçlar mükemmel. Tebrik ediyorum sizleri, devam edin.

7- Ayın diğer Kampanyası: En başta da belirttiğim gibi "yaz hikayeyi, al ödülü" [kötü reklam sloganı gibi oldu ama idare edin]. Artık sizden çok yaratıcı hikayeler bekliyorum. Hem böylece Edebiyat derslerine antremanlı girmiş olursunuz, hem de kompozisyon ve tasvir yeteneğiniz gelişir. Hem de bedava oyun kazanırsınız. Hem de ünlü olur, arkadaşlarınıza hava atarsınız hatta GameShow'da yazar bile olursunuz [abartacaz ya!!] Fena mı? Böylesine yararlı bir hizmet nerde görülmüş? Evet beyler ve bayanlar, gereken özeni göstereceğinizi umuyorum. Bakın MEG gıcığı benle dalga geçiyor. Şu hıyara rezil etmeyin beni. Zaten bir hata yapiim diye pusuda bekliyor, aman diyim!!!

Evet, şimdi en can alıcı kısma başlıyoruz, buyrun:

Merhaba cehennem azası Zebani,

Bu sana yazdığım ilk mektup. Yolladığım disketi güle güle kullan. Bu kampanyan çok

tutuldu. Ne zaman yeni bir kampanyaya geçeceksin. Senin hakkında yazılan kötü eleştirilere katılmıyorum Neyse artık sorularıma geçeyim;

1- GAMESHOW niye ayın 15'inden önce çıkmıyor?

2- Ben bilgisayarıma UTOPIA adlı 4mb'lık bir 3dfx kart taktırdım ama 3dfx destekli oyunlarda en ufak bir değişiklik yok, mesela Fifa98'de karlı, çamurlu, püsürlü olmuyor. Fifa'nın içinde herhangi birşey ayarlamam gerekiyormu? [Bilgisayarım 32ram, P166, ama mmx değil.]

3- Dark Earth cd'sinin üstünde ''designed for mmx'' yazıyor ama arkadaşımın bilgisayarı mmx olmadığı halde onda çalışıyor fakat bende çalışmıyor. Sebep?

4- Y. S. Y kimdir ve geri sayımın sonunda ne olacak? [MEG'e söyle bizi çıldırtmasın ve artık şunu açıklasın. Eğer cd verecekseniz derginin sayfa sayısını ve kalitesini düşürmeyin].

5- Şu anda Manowar ve Pentagram takılıyorum ve sıkı bir heavy metal grubu arayışı içindeyim. Bir iki bildiğin grubu tavsiye edermisin?

6- Bu arada tanıdığım çok iyi bir estetikçi var. Holy'nin fiziki haritaya dönen suratını iki saatte düzeltebilir ve sende yine tokatlama aşamasına geçebilirsin. Yolla hıyarı istersen.

7- Lords of the clans ve Starcraft ne zaman çıkacak?Some information please. . .

8- Bir aralar manyak gibi Metallica dinliyordum ama ''Reload'' çıktıktan sonra [ühü ühü daha fazla anlatamıcam].

9- Ben tam bir DIABLO manyağıyım. Diabloyu, Hellfire'ı [her zorlukta] ve Unearthted Arsenal'i bitirdim. Diablo2'nin eylül ayında çıkacağına emin misiniz? Daha erken çıkamaz mı? [hayırrrr. . duymak istemiyorum].

Son olarak mektubumu yayınlayacağını dileyerek, sana OVERDOSE'daki başarının devamını dilerim.

Erdem''headbanger''Maç

Zebani: Sanırım "bu sana yazdığım ilk disket" diyecektin ama heyecanlandın di mi? Olsun. Olur böyle şeyler. Birgün bende birilerine mektup yazmaya karar vermiştim [kim olduğunu boşver] fakat elim ayağım birbirine girmiş, heyecandan masamı dağıtmıştım. İyi ki yazamamışım, sonra kız yüz vermedi zaten [tüh ağzımızdan kaçırdık]. Neyse çok utandım, karizmada kalmadı ben cevaplara geçeyim hemen [cık cık!!]:

AYIN RÖPORTAJI PART TWO

Zebani: Mert gel bakiim buraya?
Mert: Ben burdayım, sen gelmiş bulundun.
Zebani: Bak saçmalamaya başlıycaksan Röportaj yapmiyim seninle. Adam yerine koyduk, pişman etme beni. Şimdi İlk soru: Sen neden sürekli patlıyorsun?
Mert: Elimde değil be abicim. Alışkanlık yaptı biliyon mu! Her iki haftada bir patlamazsam olmuyo. Biliyosun bulaşıcı da bu meret, Emin'e felan da bulaştırdımdı, aman diim fazla yaklaşma bana!
Zebani: Şimdi patlatacam bir tane o olacak. Nasıl gidiyor GameShow'da hayat? Okuyuculardan bazıları senin bu sayfa işini kaptığını belirtiyorlar. Nasıl kaptın mı?
Mert: Gameshow'da hayat nasıl gidiyormuş! Bilmiyormuş gibi bana sormaz mı[sın] bi de. Sayfa işine gelince yorum yok.
Zebani: Keşke hiç başlamasaydık senle bu röportaj işine. Ulan şurda doğru düzgün soru soruyoruz gıcık! Hem ben seni mi gözlüyorum sanki günlerce. Bir soru sorduk bin ah işittik. Neden yorum yokmuş? Kendini eleştiremiyorsun galiba?
Mert: Yok kendini eleştirmek yok dalgaları aşmak, bana felsefe yapma da doğru dürüst soru sor bence.
Zebani: Olm doğru düzgün soru soruyoruz yorum yok diyorsun. Sen ne biçim bi yaratıksın yaw? Peki, Dergiden bir sürü ayrılma olayı oldu, sence bunların GameShow'a getirileri veya götürüleri neler? Sosyolojik ve psikolojik açıdan lütfen.
Mert: Ekonomik olarak götürüleri değil aksine getirileri oldu diyecektim, ekonomik olarak sormamışsın. Ben, Gameshow'u yaşayan bir kişi olarak görüyorum. Ayrılmalar, yeni birliktelikler, evlenmeler, aldatmalar ve hatta ölüm gibi hepimizin yaşayacaklarını tabii ki Gameshow'da yaşayacak. İyi ya da kötü yok.
Zebani: Sana iyi ya da kötü diyen oldu mu ki soruyu kıçından anlıyorsun? Yani sence yukarıda saydığın olaylar GameShow'u hiç etkilemedi ha? Hiçbirşey olmamış gibi yani. Peki öyle olsun. Şimdi okuyucuların senden şikayeti var onu aktarayım. Bu verdiğin Cheat'leri neden hiç denemiyorsun? Senin yüzünden olan bana oluyor. Neden ki? Neden?
Mert: Sen de beni hiç anlamadın bak şimdi. Etkilenmez olur mu hiç, tabi etkilendi, ama öyle ama böyle. Bu cheat sorunsalı dergi kurulduğundan beri var. Cheat köşesinde yayınlanan cheat'ler ilk sayımızdan beri denenmemiştir. Gelenek bozulmasın diye ben de bıraktım işin ucunu. İşin aslı, zor, zor olduğu kadar da sıkıcı bir iş. Cheat'leri bulmakla zaten yeterince uğraşınca denemeye hal derman ve istek kalmıyor, açıkçası!
Zebani: Ne demek "Cheat köşesinde yayınlanan cheat'ler ilk sayımızdan beri denenmemiştir" ? Gelenekçi bir kafayla yapılırsa iş böyle bir cevap çıkar tabii, "Arsızın kıçına kırk kazık çakmışlar, bu ses nereden geliyor demiş" işte sende aynen böyle bir arsızsın. Peki böyle gelmiş böyle mi gidecek? Değişim olmayacak mı? Daha dikkatli olmayacak mısın? Şiir yazmakta gösterdiğin özeni bu Cheat işine göstersen? Ha?
Mert: Arsız ve kazık olayı komik tabi de konu ile alakası ne! Artı sen daha yenisin bu alemde bilmezsin, toplum [okuyucu] gelenekçi bir zihniyete sahiptir. Eksi Cheat köşesine gösterilmesi gerektiğini düşündüğüm özeni gösteriyorum. Değişime ise her zaman... Gameshow'un değişmediğini söyleyemezsin herhalde!
Zebani: Bak şimdi Mert, yavaş yavaş çakacam bi tane. Oğlum burda söz konusu olan şey GameShow'un değişip değişmediği değil, senin Cheat köşesinde okuyuculara yapmış olduğun duyarsızlık, saygısızlık. Hatasını bile bile savunan hödükler gibi konuşma bana. Tamam demek bu konuda böyle düşünüyorsun. Soru değiştiriyim bari: Bu promosyon işi hakkında ne düşünüyorsun? Sence böyle birşeye gerek var mı?
Mert: Cheats konusunu, bana yayınlamam için okuyucular tarafından gönderilen cheat'lerin "deneyip de gönderin lütfen" uyarılarıma karşın çoğunun denenmemiş olduğunun altını çizerek noktalıyorum. Cheat'ler denenmemiştir, denenmeyecektir de! Promosyona ise her zaman... Ama Gameshow'un kapasitesine yakışan promosyonlara. Yani sırf Cd için dergi alanlara da satalım bu dergiyi mantığı ile Cd'ye hayır. Ama anlamlı promosyonlara evet.
Zebani: Tamam Cheat konusundaki dogmatik tavrınla baş başa bırakıyorum seni rezil herif. Gördünüz okuyucular sizde şahitsiniz. Peki GameShow'un kapasitesine uygun olan Promosyon'un ne olduğunu açıklar mısın bize sevgili gıcık Mert?
Mert: Dogmatiklik değil gerçekçilik olm. Aylardan beri istenildiği halde yayınlanan cheat'ler denenemediğine göre [öle boru mu len her oyunu yükle -eskisi var yenisi var, oyun doğru dürüst çalışsın falan filan] şimdi okuyucu karşısında gaza gelip tamam len, bundan sonra deneyecem mi diyeyim. Bak Engin Apla bir iki ay önce bilmem kaçıncı defa gaza gelip "tamam len deneyecem ben cheat'leri" dedi, alakası yok. Gameshow'a göre promosyon dediğim, oyunseverlerin işine yarayacak, Gameshow'a özel birşeyler olabilir. Belki "Denenmemiş Cheat'ler" eki, belki "Adventure Çözüm Eki", belkisi düşünülür bulunur!
Zebani: Bana felsefi naralar atmayı bırak bi kere. Gerçekçilikmiş. Bile bile yanlışında ısrar eden biri hangi gerçekçilikten bahsediyor? Neyse Cheat konusunu kapatalım artık, çünkü saçmalamaktan bıkmıycaksın sen. Dediğin gibi bir Promosyonu bende kabul ediyorum. Röportajın başından beri ağzından çıkan tek doğru düzgün şey de bu oldu zaten. Peki bu geri sayım işiyle ilgili birşeyler biliyor musun?
Mert: Ne kaz kafalı herifmişsin sen yav! Ben chet'lerin denenmemesinin doğru olduğunu söylemiyorum ki. Doğrusu bu, ama bedeli çok fazla. Yanlış, yanlış olduğu biline biline devam edecek, işte sana gerçekçilik. Geri sayım mı? Nerde? Ben görmedim? Bilmiyorum, bilen de tanımıyorum!
Zebani: Yani Cheat'lerin denenmemesinin yanlış olduğunu kabul ediyorsun. Yani sana bile bile yanlışında ısrar eden hödük dediğim zaman haklıymışım. Bu konu kapanmıştır. Seninle şiire olan düşkünlüğün hakkında konuşalım biraz. Bunları sen mi yazıyorsun yoksa başka yerlerden alıntı mı? Yoksa şiir yazmak azgın ruhun için bir ilaç mı? Nedir?
Mert: Yayınlanan şiir ya da yazıların altında yazarın adını yayınlamaya özen gösteriyorum. Kimi alıntı, kimi ilaç. Şiir olması gerekmez duyguların tasvirini, paylaşılmasını destekliyorum.
Zebani: Anlaşıldı sen kavga istiyorsun. Peki son bir soru soruyorum sonra defol git artık işim var. şampuana ayrı saç kremine ayrı zaman mı?
Mert: Sana ayrı...
Zebani: Aferin böyle efendi ol.

1- Ne dedin? Duymadım? Ayın 15'inde çıktığımız ne zaman görülmüş? Aaaa sen de bi acayipsin ayol [ayın 15'iyle ilgili her soruya bu ve bunun gibi cevaplar verilecektir. Eh konuşma sırası bizde artık].
2- Keyfini kaçırmak istemem ama sen asla Fifa 98'i oynayamayacaksın çünkü a- Fifa sadece 3DFX hızlandırıcı kartı destekliyor, b- 3D hızlandırıcılı bir oyun oynamak istiyorsan aldığın yere veya aldığın oyunun kutusuna [orijinal oyun al demek istiyorum aslında Kamer bilgisayara gelerek!!], sağına, soluna bak. Üzerinde "Utopia 3D kartını destekliyorum lütfen beni al" yazan her oyunu oynayabilirsin [çok az rastlayacağına eminim], c- hemen, en acil tarafından UTOPIA 3D kartını 3DFX'le değiştir [kamerden tabii ki], d- Thomas Moore'un Utopia'sını okumayı da ihmal etme dabii [söyliyim dedim]. Bu kitap da var Kamerde...
3- "Designed for MMX" sadece mmx çip seti olan bilgisayarı destekleme anlamında değil, MMX çipsetli bilgisayarlarda da oynanabilir demek [Türkçesi çok uzun gördüğün gibi]. Sende çalışmamasının sebebi Utopia diycem olmayacak şimdi. Sen bol data gönder bana bence [Türkçe katliamına kaldığımız yerden devam ediyoruz]. Dur bu cevabı bide İngilizce yazmak istiyorum...
4- Cevabını ver[e]meyeceğim sorular soruyorsun sen şimdi bana. Y.S.Y'yi yazan şahsiyetsizi bende harıl harıl aramaktayım. Hıyar herif [hıyar kadında olabilir] hiçbir şeyi beğenmiyor. Kronik tatminsizlik diyorum ben. Bi bulsam [ve bulduğum kadın çıksa]... neyse, geri sayım konusunda ise sürekli baskı ve tehdit altında kaldığımdan ne bildiğimi de unuttum. Ama sanırım geri sayımın sonunda Meg.....
5- Sıkı'dan kastın sert olması mı yoksa melodilerin seni alıp götürmesi, mest etmesi mi? Akılda kalıcı olması mı? Neyse ben yinede cevabını vereyim: Hemen Kreator, Dismember ve In Flames [özellikle bu] bul ve dinle. Memnun kalmassan yanıma gel ben senin Kulağına bağırırım artık.
6- Holy'nin suratı için iyi bir estetikçiden çok iyi bir Kaportacı lazım. Bildiğin varsa söyle bize. Hem biz artık Holy'nin sırtından [suratından] para bile kazanıyoruz. Görmek istiyorsan GameShow banka hesabına 1 dolar yatırıp dekontunu Ihlamurdere cad. cart curt...
7- Lords of the Clans'ın eli kulağında, her an çıkabilir. Starcraft çıktı. Fakat bi tane vardı burda onu da satmış gıcıklar. Detayları önümüzdeki ay aktarırım [bu arada yaz da geldi. Kuşlar böcükler..].
8- Ben de daha fazla bişey söylemiyecem.
9- Madem duymak istemiyorsun!!!

Walla aldığım duyumlara göre [uyuz olurum bu duyum lafına. Şimdi diyeceksin ki "uyuz oluyosun o halde niye yazıyosun", ben de "aslında bu bir tepki. Bilinçaltı'nın rahatsız olup istemediği şeyleri yüzeye püskürtmesi" diycem o zaman sen de "bize ne senin tepkilerinden, hoşlanmıyorsan yazmassın bu kadar basit" diycen ama ben de "bak kardeşim bu insan beyninin normal bir reaksiyonudur hem böylece..." derken sen sözümü kesip "yaw bi sus, saçmalıyosun işte" diyeceksin ve o anda sana bi çakacam o zaman görüceksin gününü. Hem sen ne kesiyosun ki sözümü. Bağırma, elini çek...] Overdose başarılı, hem bi dakka sana ne ki bundan. Hem sözümü kes, hem de hayret bişey!!!! [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Selamlar Zebani
Naber? İşler nasıl [kız işleri] ? Bizim buralarda havalar karlı. Mart bitiyo ama hala güneş yüzü göremedik. Dergiyi 18. sayısından beri aralıksız takip ediyorum. Dergide en çok hoşuma giden şey biz okuyuculara karşı samimiyetiniz. Bu kadar geyik yeter. İşte istek ve sorularım.
1- Ha şu kapaktaki geri sayım konusuna gelelim. Meraklanma. Sayımın sonunda ne olacak diye sormayacağım. Bu sorudan sıkılmışsındır heralde. Benim düşüncem sayımın sonunda Game Show her şeyiyle yenilenmiş bir dergi olarak karşımıza çıkacak. Doğru mu?Yoksa hayalgücüm fazlamı geniş?
2- Tavsiye Sormayın köşesine niye hiç platform-shot'em up türü oyunlar koymuyosun? Tavsiye sormazdım ama başka çarem yok. Bir iki tane önersene.
3- Biraz özel bir soru?!?1? En çok hangi reklama kıl kapıyosun?
4- Herkese disket yaz diyorsun. Sorması ayıp o kadar disketi ne yapıyorsun?
Soru ve isteklerim bu kadar. Engin Abla'yı benim için yanaklarından öp. Kızlara kafayı fazla takma [kafayı yersin]. Kendine iyi bak [kalsik son] .
Tolga "BOBO" İYİOĞLU
Zebani: Normalde iyidir de kız işleri çok kötü yaw. Şu yalnız kalbi sevecek tek bir bayan çıkmadı karşıma. Benim güzin ablam olur musun? Çok sorunlarım var. Hem bak senin her mektubunu yayınlarım. Hatta hayat hikayeni bile basarım. Tamam mı? O zaman anlaştık. Şimdi benim çok hoşlandığım bi kız var fakat bi türlü...
1- Bu sorunun sadece "yoksa hayalgücüm fazla mı geniş" kısmına cevap

verebilirim ki o da senin haya gücün... [alçak oluyorum bazen farkındayım].
2- Fazla Shoot'em up oyunu olmadığı için Tavsiye köşesine koymuyoruz. Malum devir Real-Time strateji devri. Dur sana bi kıyak yapayım [neyseki haklısın]: Eskilerden çoook güzel "Raptor" diye bir oyun var. Onu al bi kere. Sonra yenilerden [yenilerden dediğime bakma bir tane aslında] The Reap diye bir oyun var. Fakat bu da yüksek bir config istiyor. Bir Shoot'em up oyununun yüksek config istemesine sebep olan şeyin ne olduğu ise tamamen başka hikayedir.
3- İşte güzel bir soru. Öyle ya fazlasıyla reklam bombardımanı altında kaldığımız şu günlerde milyonlarca reklam bilincimizi ve bilinçaltımızı sürekli meşgul etmekte. Bi kere her türlü deterjan reklamına sinir oluyorum. Birbirinden pek farkı olmayan bu deterjanları bi de bilim adamları onaylamıyorlar mı, iyice sinir oluyorum. Sanki halkımız bilimsel analizlere çok önem veriyormuş gibi. Sonra araba reklamlarına sinir oluyorum. Bi tane araba sürekli yolda gidiyor ve farklı kamera açıları arabayı her yerden gösteriyor. Sanki arabanın jantları veya kaportası bizi çok ilgilendiriyormuş gibi. Şampuan reklamlarına çok çok kıl oluyorum. Manken ajansından fırlamış bir kadın/erkek hiçbir zaman olmayacak bir saç hareketi yapıp söz konusu şampuanın çok güzel olduğunu 32 dişiyle birden ispatlıyor. Sanki reklamı yapılan şampuan bir mucizeymiş gibi. Gördüğün gibi hiçbir reklamı sevmiyorum [ulan baştan söylesene şunu]. Sen en iyisi "reklam spotları altında yaşam" adlı kitabımı oku [ne zamandır beri kitap yazmıyor muşum]
4- Hepsini geri gönderiyorum ayol!! [öhöhööö!!]
Birincisi senin için Engin Ablayı yanaklarından öpmem, sen de öpemessin [Türk erkeği kıskançlığı], iki, Engin Ablayı sadece ben öpebilirim o da yanaklarından değil [Türk erkeği kıskançlığı+sahiplenme hissi+cinsel konulara kayma eğilimi]. Kızlara kafayı takamam zaten Engin Abla yeteri kadar kafayı yedirtiyor bana [bir kadınla beraber olma zorunluluğu olupta buna dayanamama]. Aaaa Engin sen mi geldin sevgilim hiiiç, bişey yazdığım yok. Dur okuma orayı ["Aaaa Engin" den sonra abla'yı koymayı unuttum, yanlış anlama olmasın aman diyim, bırrr]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

SEVGİLİ ZEBANİ;
Sana bu ilk mektubum olduğu için merhaba nasılsın diye başlamak istiyorum. Daha fazla güncel laflar kullanmayarak ve senin de canını sıkmayarak hemen sorularıma geçiyorum.
1- Derginizde şu şifreleri verirken ana menüye çıkıp bir sözcüğü devamlı yazıcaksın diye bir laf geçiyor [MIB`de]. Benim sorum ise bu sözcüğü büyük mü yoksa küçük mü yazıcağımız? [DOUGMATIC]
2- Peki benim computerim pentium 100. Ben bunu 133 veya 166 yapmak istiyorum. Birde CD-ROM`umu 24 hızlı yaptıracağım. Şunların bir fiyatlarını dergide veya cevapta yayınlarsan sevineceğim.
3- Birde CD vermenizi biz GameShow kolikler olarak istemiyoruz!!! Eğer birşey vermek istiyorsanız küçük bir kitabcık yapıp extra oyun çözümleri verebilirsiniz.
İlk mektubumun sonuna geldim. Galatasaraylı olduğun halde sana bol öpücükler. Bu arada ben de koyu olmasada fanatik bir FENERBAHÇELİYİM. Cimbomlularla iddiaya girmeyi severim. İstersen seninle soğuk bir kolasına iddiaya girebiliriz.
Benim en çok sevdiğim tarafım ise hiçbirzaman veda sözcükleri kullanmamamdır. Başarılarının devamını dilerim. Saygılarımla;
VOLKAN [FULL THROTTLE] ÇİFLİK

Zebani: Yaw yüzbaşı Volkan, ben muhabet isteyen bir yazarım. Muhabbet olunca kolay kolay sıkılmam. Sen yap muhabbetini, sıkılma. Gerisini bana bırak. Bak şimdi muhabbet yapmadığın için mektubunu yayınlamıycam. Yaaaaa. Hadi sana hoşçakal, bay baaayyyy:
Bundan sonraki satırlarda muhabbet yapmadığı Yüzbaşı Volkan arkadaşımızın sorularına yanıt verilmeyecektir. Bu durum artık.... Yaw ne var Meg? Ne? Yayınliim mi? Ama abi görüyosun? Tamam, tamam, üfff
1- El insaf be Yüzbaşı, yani bu durum soru niteliği taşımıyor ki? Buna verilecek herhangi bir cevabı 3 ay bekleyeceğine [Tüh yine çuvalladık], yani posta da mektubun 3 ay bekleyeceğine [kurtaramadık] dene her iki şıkkıda olsun bitsin. Ya küçüktür, ya büyük [önemli olan boyutu değil işlevi gibi kötü bir espri yapsam olur mu acep?]. Yani 6 ay cevap bekleyecek kadar sabırlı olmana inanamıyorum [he he!!]. Bu arada gönderdiğin mektubun üzerinde 01 Kasım 1997 yazıyor o ne abi?!!!! [ehühü!!!].
2- Bu tip sorular için sana vericeğim en iyi rakam: 260 02 25 [yani Kamer]. Bu arada dikkatli ol karşına ben çıkarsam "Overdose disket gönder, orada cevaplanır" diyebilirim [pislik damarlarım kabardı]. Aslında ben bu mektubu yayınlamıycaktım yaaa!!!
3- Sanki her an CD verecekmişiz gibi bir anlam yakaladım mektubunda [ve diğer çoğu mektupta]. Ben size gerçeği söyliyim mi: Bizim Meg size çok güzel bir süpriz yapıp Haziran ayında....
Bu kadar küçük bir bedel için hayatta iddiaya girmem. Soğuk kolayı bende alırım. Şöyle bi 3DFX kartına iddiaya girmeye ne dersin? Tamam? O zaman ben diyorum ki Fenerbahçe şampiyon olacak [hö?]. Benden de sana saygılar. Bak bu defa Meg sayesinde yıttın ama bir sonraki Disketinde muhabbet etmessen yayınlamam Yüzbaşı, ona göre. Ne dedin? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani
Umarım bu disket bazı kötü niyetli postacıların cebine değil sana ulaşır. Disket almaya üşendiğimden mektubu Amigamdan kalan taze formatlanmış bir diskette yolluyorum [Markası Maxell, formatlar kulanırsın] Neyse şu an dersteyim, alamanca hocası ötüyo ama boşuna. Geçelim müstakbel sorulara:
1- Fallout'ta mutant ininde en alt kata nasıl geçilir?
2- CD vermeyin, disket verin!
3- Chate hangi nickle giriyon, niye karşılaşmıyoz? Senle bigün AoE çevirelim.
4- Oddworld'de [Amiga'dan kalma platform ruhu kayboldu tabii; nerde Beast 3] 2. aşama nasıl geçilir? [kısa çözüm] .
5- MegAmiga'nın sahibi sen miydin?
6- Yanımda arkadaşlar soru komisyonu kurdu, gavur hoca da tip tip bakıyo zaten. [Arkada Sinan Şamdan okursa tabii bakar] .
7- Bora adlı bir arkadaş bize frp oynatıyo. Muhammed'e bi koşu soruver; sınıfta frp oynamak kıroluk mudur?
8- Dune 2000 ne zaman gelecek?
9- Mektubum hoş geldi, sana umut verdi mi, yalnızlığını aldı mı?
10- Bu valla billa, iki gözüm önüme aksın, başıma senin kadar taş düşşün son soru; Quake 2'de ikinci bölüm nasıl geçilir? [power cube'lerin hepsini yerleştirdikten sonra napcam?] . Komisyondan bi soru [Vurmayın kardeşler; Fahri yapmasana!] .
Hadi eyvallah! [bak bu son mektup değil, bitti diye sevinme] Artık yayınlar mısın, sobada mı yakarsın sana kalmış. Ben eve gidem de mektubu bilgisayarda yazam.
"Yaw benim nickim ne idi nah hatırladım GENERAL"
Not:Mektupları diskette gönderme kampanyasından sonra disketleri write enable gönderme kampanyası başlasın. Ben öyle yaptım,diğerleri de öyle yapsın.

Zebani: Bakın gördünüz mü Postacıların ne haltlar yaptığını. Sonra da bana "yayınlamıyorsun" diye bağırıp duruyorsunuz [oh be sonun da yırttık]. Saolasın şey, şey, eeee, abi ismin nerde senin ya? Hay bin kunduz tam kanıt buldum onunda ismi yok. Bu dünya bazı insanlar için hiç adaletli olmayacak galiba. Neyse bana inanıyorsunuz ya içim rahat [vicdan baskısı yapalım bari]. Yalnız isimsiz arkadaş benim anlamadığım bişey var, önce cümleyi alalım: "Neyse şu an dersteyim, alamanca hocası ötüyo ama boşuna. Geçelim müstakbel sorulara". Şimdi sen bu mektubu diskette yolladığına göre, derste nasıl oluyorda almanca hocası boşu boşuna öterken diskette yazabiliyorsun? Ben bazı cevaplar buldum kendimce, şöyleki: 1- okuduğun okul bilgisayar sistemine sahip, önünde bilgisayar var [Hemde disketi formatlamak için Amiga, yazmak içinde PC] 2- derste bir kağıda yazdın ve sonra bilgisayarda yazıp diskete kaydettin [ve "şu an dersteyim" cümlesini silmeyi unuttun], 3- Ya da Mantık hatası yaptın [kabul et artık, bak ayıp değil. Herkes yanlış yapar]. Bu konuda çok acil cevap bekliyorum ve cevap veriyorum:
1- Orada herhangi bir zorluk yok. Asansörle rahat rahat inebilirsin; eğer radyasyonlu Krateri kastediyorsan. Lütfen kaldığınız yerlerin isimlerini tam olarak veriniz ki ben de burada can çekişmeyeyim.
2- Tabii, hemde Amiga'da formatlanmış...
3- a- Chat'e girmiyom çünkü bana göre değil, b- "a" şıkkını göz önüne alırsak Nick'imin olmaması çok doğal, c- hem Chat'a girdiğim hakkında bu kadar kesin nasıl konuşabiliyorsun? d- yine "a" şıkkına göre karşılaşmamız tüm mantık yasalarınca olumsuz, e- Bak bi gün AOE çevirebiliriz, bu biraz daha olası gözüküyor ama ben seni yenerim [he he!!]. Daha konuşiim mi? [Bak bu son soruda bir mantık hatası var bul bakalım, yoksa sınıfta bırakırım].
4- Sen yeni bir okuyucusun galiba. Taaa Şubat ayında yayınladık oyunu. Ve açıklaması o kadar güzel ki, yapımcı firmanın Tester'ları bile bu açıklamaya bakarak bitirdiler oyunu!!!
5- [-dim]...
6- Hans'ı kıllandırmayın, sessiz olun bakiim. Bak sizin gibi haşarılar yüzünden bu Hans'lar bizi Avrupa birliğinde desteklemiyorlar zaten [yanlış saptama olmakla beraber, alakasız bir konu. [Bak yanlış yaptım gördünmü? Sen de baştaki yanlışını kabul et artık].
7- Yaw orası ne biçim sınıf öyle? Ne biçim okul? Hem disket formatlamak

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci (Bir deli kuyuya bi taş atmış, bin akıllı çıkaramamış) zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Age of Empires
2- StarCraft
3- DarkOmen
4- Close Combat 2

STRATEJİ
1- StarWars Rebellion
2- Panzer General 2
3- Pax Emperia
4- Deadlock 2
5- Imperialism

DOOM-GİBİN
1- Quake 2
2- Jedi Knight
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- World Cup 98
2- Fifa 98
2- Actua Soccer 2
3- Nba Action 98

ACTION
1- Tomb Raider 2
2- Quenn The Eye
3- Shadow Of The Empire
4- Oddworld

ADVENTURE
1- Monkey Island 3
2- Broken Sword 2
3- Riven
4- Legacy Of Time
5- Byzantine

SPORT-Manager
1- C. Manager 2 97/98
2- Premier Manager 3
3- Player Manager 2
4- Sensible WOS

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

RPG
1- Daggerfall
2- Diablo- HellFire
3- Lords of MAgic

SİMULASYON
1- Apache Longbow 2
2- F-15 2
3- Fighters Anthology

FIGHTING
1- Mortal Kombat 3 Trilogy
2- Street Fighter Zero
3- X-MEN

için Amiga var, Hem PC var [hemde hepsi sınıfta], hem Soru komisyonu var, hem FRP oynanıyor ve bu arada Hans size ders anlatıyor. Çevrene bir daha bak. Oranın okul olduğuna emin misin? Alman Lisesi mi yoksa? He o zaman tamam [sataşma var].
8- Dune 2000 yaz aylarında çıkacakmış. Onun yerine Blues Brothers 2000 var; çok yakında sinemalarda [ve Video CD'si Kamer'de ucuz ucuz].
9- Hayır daha çok kafamı karıştırdı, mantık hatalarıyla boğuşup duruyorum. Bu arada benim yalnızlığımın sınırı yok ve onu dolduracak dünyevi veya İnsani herhangi bir şey de yok [hans'a söyle bunları, boşu boşuna ötüp durmasın].
10- Sen bu hızla gidersen kafana Hans'ın yumruğu düşecek. Evladım ders dinlesenize. Sen çekil de ben bi Hans'la konuşayım. Bak Hans... [hay allah ne diyeceğiz şimdi Hans'a. Tek bildiğim Almanca porno filmlerinde öğrendiklerim ehüü!!].
Aaaaaaaaaaa, tüm başta söylediklerimi geri alıyorum, tüh demek eve gidip mektubu bilgisayarda yazdın ha? E kardeşim niye başta yazmıyorsun ki? O kadar cümle boşa mı gitti şimdi? Silmeye üşeniyorum böyle idare et [yaw nasıl oldu anlamıyorum, bu hans yüzünden oldu herşey, boşu boşuna ötüyo işte]. Neyse hoşçakal diyim bari. Bi daha böyle yapma bak fena olur [yaw nasıl yaw?]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

DEĞERLİ ZEB,
Nassın, iyisin mi? Sana bu ilk mektubum ve kafama takılan herşeyin cevabını istiyom. Yani yayınlarsan sevinirim. Ben de herkes gibin bilgisayar oyunları sapıkıyım [özellikle Star-Wars konulu olanlar] ve sana bu konuda çok şey soracım, ta Tarsus'tan sana bunu şettiriyom ve yayınlamassan B-wing'ime binip tüm Adv. Torpedolarımı sana boşaltırım. Şincik sorular.
1- Rebellion nerde ? Nasıl bişey olacak ?
2- Star Warped'den biraz bahsetsene, News'tekin de fazla bişe anlamadım.
3- Jedi Knight süper bir oyundu [hilesiz bitirdim çok zevk aldım] Yani demek istediğim onu hemen Doom-Gibin'de 1. sıraya koyuyon. MOTS gelene kadar.
4- Balance of Power'ın devamı gelecek sanırım. Hem biz Rebeller iki tane yeni TIE'ya sahip olacık, ve köpek Empire'da TIE Defender ve Missle Boat'a ve de daha çok yeni şey var XvsT'deki txt. dosyalarını araştırın görürsünüz.
5- Diablo'yu zorlanmadan bitiren birisi için Hellfire beni idare eder mi?
6- İstanbul'daki kopye oyunlarda kitapçık varmı, yada orda hepsinin box'ı var mı?
7- Diamond Monster 3D alsam iyi yapmış olur muyum ? [MMX yerine]
8- Dune2000'de deniz ve yeni hava araçları olacak mı?
9- Bu tüm Gameshow okurlarına bir mesajtır. "Lütfen CD istemeyin ya, nede olsa dolu demo veren dergiler var, yani CD gerçekten çok gereksiz. Yeter ki Gameshow hep olsun [bu arada bir kaç sayınızı alamadım buradan nasıl getittirebilim?].
May the FORCE be with me and [all Rebels]. Kahrolsun Empire.
En Büyük GS [Yani GameShow] Güle Güle. . .
YUNUS"Light Jedi" ŞENDAĞ

Zebani: Way way, bu ayın ilk sert okuyucusunu alkışlayalım. Sen sadece bilgisayar oyunları sapığı olduğuna emin misin? [herkes gibi]. Ayrıca ilk defa beni B-wing'le tehdit eden bir sapık.. pardon bir okuyucuyla karşılaşıyorum. Abi ben de sapığım bak ve sapık sapığı ısırmaz. Anlaşabiliriz. Atlarız senin B-Wing'e ne kız tavlarız biliyon mu [Güzelim teknolojiyi Testosteron amaçlı kullanan Türk erkeği tavrı]. Bakalım ° cevaplara:
1- Rebellion burda, yani Kamer de. Hem strateji, hem action. Güzel oyun. Star Wars oyunlarında yeni bir boyut.
2- Hesapta Star Wars'un komik olanı. Hiçbir şeye benzemiyor. Kamerden alma sakın.
3- Peki, sen istedin de yapmadık mı?
4- Biz gördükte, okuyup oynayıp bitirdik bile. Sen ne diyon? Star Wars'un yeni filminin Preview'unu bile seyrettik. Lucas Abi bize kıyak yaptı da.
5- Hellfire biraz daha zor gibi. Ama tekniği bilirsen sorun yok; ki Diablo'yu zorlanmadan bitiren birisi için hiç sorun yok [kim o ya?].
6- Kitapçık yok. Sap gibi CD var, o kadar. Hatta bazen CD bile yok. Çoğu oyunun Box'ı var. Mis gibi, pırıl pırıl, herşeyiyle hizmete hazır. Ama şimdide para yok.
7- P133'den üst bir işlemcin varsa [ve eğer oyun oynayacaksan] MMX yerine 3DFX çipsetli bir kart alman çok daha iyi olur dedi Engin Abla [benim sevgilim o].
8- Yapay zekayı bayağı geliştirdik. Çok yakında çıkarmayı planlıyoruz. Ayrıca çeşitli zorlukta birçok Level oynayan herkesi tatmin edecek düzeyde. Tester'larımız şimdiye kadar yapılan Real-time oyun.... Ay pardon ne demiştin sen? Soruyu tekrarlar mısın?
9- Duydunuz arkadaşlar [abone olamassın artık. Duydun mu?] Siz değil okuyucular. Paranteze bakmayın...
Ben de bu Rebell'lara uyuz oluyorum. Zaten yeni film'de Rebellar rezil olmuş, iyi olmuş.
En büyük GameShow güle güle... [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

selam sana ZEBANİ
GAME SHOW'u devamlı takip etmeme rağmen bu sana ilk disketim. Biran evvel sorulara geçip senin o degerli vaktini çalmak istemiyorum
1-Dogday de trene binmek için çok parayı nereden bulucaz?
2-Dogday'ın cheat'leri varsa yayınlarmısın?
3-Bu aralar internete kafayı taktım. KAMER'de 56k modemler ne kadar?
4-Holiday Island'ın türü ne? Nasıl bir oyun?
5-Imperialism de şu kahverengi ve siyah madde hep bitiyor, adamlara da
yaptıramıyorum. Almaya kalksam mali durum el vermiyor ne yapacagız?
birde cheats'lerini yayınlayıverde kırma şu garibi
hadi sana iyi günler. . . . .
YENİŞEHİR/BURSA

Zebani: Evet, çalma. Zaten Japonyaya gidip bir ihale işini takip etmem gerekiyordu senin yüzünden gidemiyorum!!! Ne değerli vakti abi; Değerli vakit dediğin şey şu anda zaten size rezerve edilmiş durumda. Ben bu zamanı bi şekilde dengeliyorum. Sen sıkılma, yaz yazacağını. Bak yoksa yayınlamam ha [bu da tehdit oldu]. Meg'de yok şu anda [Rüyasında sivrisinekleri sayıyor; yani çok afedersiniz ossura ossura uyuyor]. Ne dedin? heee:
1- Bulunduğun yerden caddenin sonundaki "Sewer Control Room'a git. Kapıyı çal. Bulduğun çift diski ver. Onlarda sana 14.000 dolar verecekler. Artık rahat rahat trene binebilirsin.
2- Hayır şu anda yok [mert uyuyor]. Ama Haziran sayısında tam çözümü yayınlanacak.
3- Şöyle adamakıllı bi şey istiyorsan sırf sana, o da tanıdık olduğun için 350 dolara olur diycem saçmalamaktan korkuyorum. İşin aslı 100 dolar civarında bi parayı gözden çıkar da biz de para kazanalım [ay ne dedim ben? tüh rezil herifim ben. Sen okuma bunları, Kamer Bilgisayar: Evrenin Bilgisayarcısı].
4- Strateji oyunu... Pek sürükleyici değil... Simcity tarzında... Tatil köyü kuruyosun... End of Transmission... Stop...
5- Kahverengi ve siyah maddeden kastın Kömür ve Demirse onları üretmen için Prospector'lar la "mine" kurman gerekiyor. Eğer kastettiğin buysa. Niye açık açık yazmıyorsun bunları. Bilmece gibi. Ayrıca Kömür ve Demirin birleşiminden Çelik çıkar gibi kötü bir espri yapıcam dayanamıyorum.

POSTA KUTUSU:

BERKAN ŞESEN bey, abi sana bravo diyorum yani; aynı mektuptan 7 tane gönderdiğin için. Sonuna da not düşüp bi de Kurnazlık rulsss demişsin. Evladım niye disket yollamadın ki. İçine aynı text'i istediğin kadar kopyalardın da bu sana daha az zahmet verirdi. Senin bu yaptığına bizim köyde kurnazlık değil, işgüzarlık deniyor. GTA'da harita kesinlikle yok, çünkü haritaya gerek yok. Adamın veya bindiği başka bir aracın çevresinde bir ok işareti var. Bu ok işareti senin nereye gitmen gerektiğini gösteriyor zaten. Eh artık kafan karışmaz. Bu arada benim tipimi merak ediyorsan Yolun sonundaki resimlere bakman yeterli!!!

SERDAR KARGIN bey, bir dost samimiyetiyle GameShow'u eleştirmen güzel bir davranış. Memnun olmadığın noktaları bir bir maddelere dökmen ve açıklamalarını yapman da güzel. Ama bazı itiraz edilecek noktalar var: mesela GameShow almak için kendini şartlandırman gerekmiyor ki. Zoraki bir iş yapacaksan hiç yapma bence. Ayrıca ayda bir 500 bin lira vermek seni ne zengin yapar, ne de fakir. "Her ay 500 bin lirayı bir kenara ayırıyorum, gezip tozmak varken" diye yazan bu satırlar için seni malesef ayıplamak zorundayım. Sen bu devirde 500 bin lira ile gezip tozabiliyorsun demek. Bravo. Dergi iki ayda bir çıkmayacak, artık sürekli ayın birinde çıkacak. Sırf ayın birinde çıkmadığı için dergiyi kötülemek de bana biraz saçma geldi. Oyun seçme konusunda ise tamamen haksızsın, tam baskı sırasında piyasaya bi sürü oyun çıkıyorsa bunun sorumlusu GameShow olamaz değil mi? Ayrıca bir tane örnek verebilir misin bizim açıklamayıpta o ay çıkan güzel bir oyun hakkında? Ve işte mektubunu kısa da olsa yayınladım [sen aksini iddia etsende]. GameShow'a eleştri yapan hiçbir mektubu yayınlamıyoruz gibi yanlış bir fikirden böylece kurtulursun belki.

KEREM YÜLEK bey, bu gerim sayım işi artık iyicene beni aşmış durumda. Meg kafasında birşeyler planlayıp duruyor ama ne? Ben birşeyler bildiğimi zannediyordum ama artık emin değilim. Ve aynen sizler gibi merak içersindeyim. Diablo da ise o kadar yaratık gelmeseydi inan ki oyun zevkli olmazdı. Zaten Karakterlerde o kadar yaratıkla boğuşabilecek düzeyde. İmla hataların için şimdilik seni affediyorum, yoksa salardım bizim çaylak Hüseyini üstüne.

EFE CAN SARGIN bey, göndermiş olduğun eski madeni 5 liralık için sana teşekkür ediyorum. Çok güzel bir jest'de bulunmuşsun, senin de dediğin gibi bu "ayın parası" oluyor. Ben de sana 1 sovyet rublesi [portekiz pezosu da olur] göndermeyi düşünüyorum [ehü!!]. Artık dergiye abone olamassın çünkü bu abone işi fazlasıyla zararlı olmaya başladığından kendilerini yok ettik. Bu arada sen disket yolla bence [bak yayınlamam ha!!].

VEYSEL SEZMEZ bey, yaw sen bu Overdose'u nasıl olurda soytarılar sirki Televoleye benzetirsin. Seni kara listeye aldım, en yakın zamanda Hüseyinle tanışacaksın. Yazdığın şiiri bizim sözde entel Mert'e okuttum. Ben şiirden pek anlamam ama öyle bir güldü ki çok beğendiği için mi, yoksa çok kötü bulduğu için mi anlayamadım? Sence hangisi? Bu arada Internet'e bağlanmadan önce ne yapmak istediğini sor kendine. Chat filan yapacaksan sakın ha!!

YALÇIN ŞEKER bey, sende "maraba zebani" diyerek değişik bir televole girişi yapmışsın ve bundan sonra çevrene ve ismi Hüseyin olanlara çok dikkat et. Bak yine de gönlüm el vermiyor ki uyarıyorum [nedir benim bu televole'den çektiğim]. Bakın arkadaşlar bu Yalçın arkadaşımız 17 yaşında, 1.87 boyunda, ela gözlü esmer bir yakışıklı oluyor ve ilgilenenlere duyurulur diyor. Sen yanlış yere mesaj bırakıyon Yalçın. Burası erkeklerin yeri [birkaç bayan da var ama]. Yani bunu bilmiyor musun sen? Sırf bu yüzden 30-40 tane erkek seninle ilgilenirse ne olacak? [bu arada omuzların geniş mi? Hiiç sadece sordum ne var?].

BATU BOZOĞLU bey, Star Wars sapıklığın bir yana senden gerçek sapıklık sinyalleri alıyorum. Yani eğer Kasaba gidip İnek baldırlarının rendelenmesini izlediğini söylememiş olsan [bu arada o nasıl kasap ki senin seyretmene izin veriyor] böyle düşünmeyecektim. Neyse madem bu durumdasın rahatsız olduğum kişilerin bir listesini vereyim de sen de onları rendele: Başta Meg gıcığı [kafatasını altın tepsi de istiyorum], sonra Holy hıyarı [kalbini ağzından çıkarıp köpeklere at], Hüseyin [bak bunda işin biraz zor, o da Star Wars sapığı, belki iyi anlaşırsınız, ama iş iştir, leşini istiyorum]. Şimdilik bu kadar. Önümüzdeki ay cesetlerle beraber disket gönder.

GÖKHAN TANK bey, şimdi kimbilir kaç kişi senin soyadınla ilgili abuk sabuk espri yapmıştır di mi? Neyse ben yapmiyim bari. Şimdi derginin fiyatı pahalı değil bi kere. Bakınız ilk kısa kısa cevabı. Bunu geçelim. Sayfa sayısıyla ilgili Meg'i kırbaçlamam hala sürüyor. Ama herif çok dayanıklı çıktı. Bakalım kırbaca devam. Parfüm olarak Engin Ablanınkileri kullanıyorum. Bazen tehlikeli oluyor ama güzel kokuyorlar [ayrıca istemesem bile o sürekli sıkıyor üstüme]. Evli ve iki çocuk babası değilim, yarışmacı arkadaşlara selam yollarım [da ne alakası var].

CEM EXE bey, bu ne sinir Cem? dur biraz sakin ol. Derslerinin bozuk olmasının sebebi pek tabii ki sensin. Çalışmassan böyle olur işte. İstersen gel beni döv. Çok güzel dayak yerim. Fifa 98 çok güzel bir oyun ama 3DFX'in varsa işte o zaman süper. Sen oyna oyunları, sonra niye derslerim kötü?

Hadi sana da. Bu arada senin ismine ne oldu Hamdi [hö?]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

SELAM to ZEBANi

Ahoy! I'm Guybrush Threepwood. A mighty pira... Uff, yine dalmışım, bi kurtulamadım şundan... Gördüğün gibi The Curse of Monkey Island'a 'takmış' durumdayım. Aslında oyunu bitirdim, [Normal & Mega] tekrar bitirdim, sıkılmadım tekrar bitirdim. Uhu. Nasıl kaçırmışım ben MI 1-2'yi. Neyse, sorular:

1- Tomb Raider 2. Evi bir muamma, oyunu nasıl bitiriim: Evinin bahçesinde bir labirent var. Biyerinde bir kol çekip evdeki bir kapıyı açıyosun. Zamanlı olduğu için kapıya yetişemiyorum. Ne var orda?

2- LBA2 süper. Uhu. Bunun da ilkini kaçırmışım. LBA3 çıkar mı?

3- Titanic: Aventure Out of Time çok güzel ama adamımız daha serbest olabilirmiş, yani serbest yürüyebilirmiş. Sence?

a- Bir arkadaşım [Tayfun] Titanic'i ve bilumum bütün adventure'ları küçümsüyo. Adventure'lar mükemmel oyunlardır. Napiim ben ona? [pickup Tayfun / examine Tayfun / eat Tayfun [ay pardon bunlar CMI seçenekleriydi]] .

b- Meraktan soruyorum: Eğer oyunun sonunda Zeitel'le konuşup, panzehir'i alırsak, Georgia'yı nerde bulup iyileştiricez? Yoksa herif bizi kekliyo mu?

c- Titanic 2 çıkar mı? [ıh, çıkmaz; gemi bi kez battı zati...]

4- Adventure hastasıyım. Tavsiye? Peki FRP? [sorucam işte, başka ne soriim [eheh, en azından dolaylı sormuyorum]]

5- Niçin kaliteli adventure'lara çok az raslanır? Hı? Neden?

6- Nfs2se'da [ne bu bea şifre gibin] bişeye gıcık oluyorum, mesela karanlık bir tünele giriyosun, araba [beyazsa] yine bembeyaz [ve yıpranmamış! ACE'yle yıkıyorum, çıkıyorum! [hay allah olmadı]] halbukim gölge olmalı. Dimi ama? 3Dfx'le bu düzeliyo mu?

7- Grand Theft Auto'da haritayı görmek mümkün mü?

8- Desktop'umdaki 60 küsur obje çok mu? [eheh soruya bak bea]

9- CD'deki track'leri nasıl . wav veya . mid'e dönüştürürüm?

10- Son olarak [bu soru önemli] : Akif Pirinçci'nin 'Felidae' adlı romanını biliyor musun? Biliyorsan bu konuda mail'leşelim. Disketle gönderiyorum, ama sanma ki her zaman bööle yapıcam! Şimdilik bye; eğer cevaplamazsan/yayınlamazsan tekrar fikir değiştireceğim... [döneklik!]

Zebani: Aslında mektubunun [yani disketinin] başını kesmek zorunda kaldım çünkü yine sonuçsuz ve yanlı bir Mac edebiyatı vardı. Kusura bakma çünkü artık gına geldi, kusmak üzereyim. Ayrıca Mac'le ilgili yorum yapan her mektubun o bölümünü de keseceğim [üzülerek söylüyorum herkese]. Lütfen yapmayın artık:

1- Tomb Raider II üstadı çaylak Hüseyine sordum, zaten yanımda şu anda lavuk. Cevabı ona bırakıyorum buyur Hüseyin: Valla bravo. Nerden buluyosunuz bu kolları? O oyunu bitirdim ama o kolu hiç çekmedim. Sen en iyisi bırak öyle muamma kalsın. Gizem olur [bir rivayete göre geri sayımın sonucu yazıyormuş orda].

2- Kaynaklar hiçbir haber yok diyor. Bekleyecezzz yani...

3- Yooo. Ben hiçbir sakınca göremedim. Mis gibi salına salına hareket ediyor işte [ne demekse].

a- Sola git. Karşına mezbahaya benzer bir oda çıkacak. Masanın üzerindeki baltayı al [take balta]. Tam o sırada içeriye Tayfun girecek. Yanına git ve onunla konuş [talk to goddamn tayfun]. Konuşmanın yarısında baltayı çıkar tayfun'u ortadan ikiye böl [split tayfun by balta]. Bravo oyunu bitirdin... Yalnız cesedin üzerine tükürmeyi unutma [spit to corpse]...

b- Panzehiri alıp Georgia'yı bulabilirsek [ki şu anda nerde olduğunu hatırlamıyorum] onu iyileştirebiliyoruz. Yani herif bizi keklemiyo.

c- Tam da dediğin gibi [yine de haber yok diyim de görevimizi yapmış olalım].

4- Aynı baltayı bu kez kendi kafana geçir [use balta for your body].

5- Çünkü bugünkülerde bir senaryo sıkıntısı var. Üretemiyorlar. Böyle olunca da dandik bir konuyu güzel grafikler, sesler, 3D animasyonlarla bize kakalamaya çalışıyorlar. Daha detaylı bilgi için bakınız: "Ne yaptığını bilmeyen bir Adventure'cının kasvetli boğazından çıkan kükürtün kokusu" isimli kitabım!!

6- Güzel bir ayrıntı yakalamışsın. Bravo. Bi dakka ben bi Kamere uğrayıp 3DFX'te böyle bişey oluyo mu bi bakayım. Sen üzerine rahat bişiyler giy ben geliyorum...

7- Aslında map yok ama bizim Levent Şubat sayısında çok güzel, kendi çabasıyla bir Map çizmiş. Ona bakabilirsin. Bu çalışmasıyla Software firmasından ödül bile kazandı.

8- 60 mı? Bence senin bilgisayarın Upgrade zamanı gelmiş. Daha iyi bir config ve daha büyük bir monitorle [20 inç] bu sayıyı 1200'e çıkarmalısın.

9- Mid'e dönüştüremessin ama Wav'a dönüştürmek için Converter'ları MP3 ile ilgili site'lardan bulabilirsin. Dolu.

10- Pek Türk yazar okumuyorum. Bu yüzden ne Romanı ne de yazarını daha önce duymadım ["ne...ne de" ile devam eden cümlelerin hepsinin sonu olumlu biter. Türkçe katletmeye devam yani].

Bir defa diskette gönderipte sonra mektuba dönen döneklerin, pardon okuyucuların dramını sen pek bilmiyorsun galiba. Neyse fikir değiştirmeden ben sana hoşçakal diyim. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Merhaba Zebani,

GAMESHOW dergisini 25. sayısından itibaren alıyom ve aşırı şekilde beğenerek okuyom. Fazla detaylara girmek istemiyom ve sorularıma geçiyooooooom.

1- Ben bir S. W. O. S. hastası olarak yeni bölümünü sabırsızlıkla bekliyom. Aldığım duyumlara göre S. W. O. S. 2000 adı altında çıkacak ve grafikleri FIFA şeklinde olacakmış mı?Acaba?Hı ne dersin?

2- Biraz geç kaldım galiba ama sorması ayıp Diablo'da Warrıor ile büyü nasıl atılır yada nereden alınır bu meymelet [Yoksa oyunun ilk bölümlerinde bu meymelet bulunmaz mı?]

3- Dergide bir geri sayım sürüp gitmektedir. Bunun sonu nereye varacak? Hı!

4- Senden bir tavsiye isteyecektim dur dur hemen kızma bu oyun değil bir ekran kartı iyi bir 3D ekran kartı sence nedir? [Engin Abla deme sakın!]

5- Warcraft II'yi uzun zamandır oynuyorum, bitmiyo bu oyun ya! Kaç bölümdür? Bu nedir? Neyin nesidir?Hı! [Oyunda çıkmadık şey kalmadı ya aaaaa. . .]

6- NFS2SE bir harika hatta mükemmel sence nasıl? Araban nedir? [McLaren F1]

7- Oddworld çok güzel bir oyun ancak takıldıgım bir yer var. [EIPOICO5] İki muhafız gezinip dururkene bu bomba senin neyine? Hı!

8- Virtua Fighter2 iyi oyun amma sanki biraz kolay ha ne dersin? [Oyunu açtığımda 256 renk istiyo bunu her açtığımda ayarlamak zorundamıyım. Hı! Sorularım burada son buluyor. Ancak mektuplarımında ardı arkası kesilmeyecek. Overdose hayatında başarılarının devamını dilerim. Görüşmek üzere Zebani. [Zebani kötü isimde değil hani]

Onur"S. W. O. S. "ATAMER\İstanbul

Zebani: Eyooooooooo, hadi geçelim:

1- Tüm araştırmalarıma rağmen SWOS'un yeni versiyonu hakkında bir bilgi bulamadım. Meg ise 2000 yılında çıkar gibisinden arsız arsız espriler yaptı.

2- En başta bir büyün var ama silahı tamir etmek için kullanabilirsin. Esas büyüler Dungeon'ın içinde dolaşarak veya bir büyücü kadından [Dungeon'ın ilerki safhalarında] alarak temin edebilirsin. Fakat bu büyüler [daha doğrusu büyü kitapları] öyle ortada duran şeyler değil. Sandıkların içinden, özel odalardan alacaksın [ve okuyacaksın ki bu çok önemli. Hatta aynı kitaptan 3 tane bulupta okursan büyün 3. Level oluyor]. Büyüyü atmak içinse Mana gücünün yeterli düseyde olması gerekiyor. Mouse'un sağ tuşu büyü atar.

3- Çok basit abi: sıfıra varacak [alçağım ben].

4- Böylesine de ilk defa rastlıyorum. Tavsiye bölümüne bak diyesim geliyor ama orada da ekran kartı bölümü koymayı unutmuşum. Neyse: şimdilik en iyisi 3DFX çipsetli olanı. Sakın UTOPIA olanı alma [ehehe naber Erdem, hala okuyor musun?]. Şu anda 3DFX sadece Kamer'de var desem ne demek istediğimi anlarsın heralde [Bu Kamer reklamları için para alıyorum da].

5- Şimdi senin oynadığın Warcraft: Tides of Darkness, Campaig'le beraber olmak üzere 28 bölüm. Bi de Datası olan Beyon the Dark Portal ise yine Campaign'le beraber 24 bölüm. Sen daha çoook kafayı yiycen. Sana bi taktik vereyim: Orc'larla oyna ve hemen bir köleye altın madeni arat. Bulduğun altın madenlerinin yanına üs yap, başka birşey yapma. Ana üsse ise tüm Upgrade'leri yap ve büyücü hazırla. Bu büyücülere "death and decay" büyüsü yaptıracaksın [yaklaşık olarak 30-40 tane büyücü yap]. Savaş sırasında önde diğer asker orc'lar arkada büyücüler olmalı [çünkü çok zayıflar ama büyüleri korkunç]. Artık oyunu rahat rahat bitirebilirsin.

6- Lamborghini tabii ki. Böyle bir arabayla kaza yapmak çok zevkli oluyor. Ama ben yinede ilk NFS'i seviyom.

7- Sen yeni bir okuyucusun galiba. Taaa Şubat ayında yayınladık oyunu. Ve açıklaması o kadar güzel ki, yapımcı firmanın Tester'ları bile bu açıklamaya bakarak bitirdiler oyunu!!! [etti iki].

8- Dövüş oyunları pek oynamıyorum [hatta hiç]. Benim kavgam hayatla [hiç sırası değil şimdi] ve Meg'le [holy hıyarıyla işim bitti de, hedef büyüttüm]. Renk ayarlamasını kendisi yapıyordur, senin bişey yapmana gerek yok. Oyundan çıktıktan sonra tekrar normal rengine döner bilgisayar [böyle durumlarda salaklık yapmaz yani].

Ardı arkası kesilmeyen mektuplarını [disketlerini] beklemenin heyecanı içinde titriyor ve daha fazla dayanamayarak sana hoşçakal diyip, Engin Abla'nın yanına gidiyorum. Çıkarken kapıyı dışardan kapat. Hı? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

EY YÜCE DİABLO [ŞEYTAN, ZEBANİ]

Ya şimdi naber, merhaba ya da nasılsın diye başlamak istemiyorum. Ama aklıma başka bir şey gelmiyor. Neyse. Ben bir ADVENTURE delisiyim. Kısa zamanda adventure oyunları oynamaya başlarsan sana daha çok mektup. . . ay pardon disket yollarım. Ayrıca şunu söyleyeyim ki ben 12, kardeşim 8 yaşında. Adı Umut. O da her ne kadar benim kadar olmasa da bayağı güzel adventure oynuyor. Ayrıca ben bir FRP-RPG hastasıyım. [Kardeşim değil] Herhalde başlıktan anlamışsındır ki şu an da Diablo [Ama Hellfire] oynuyorum. Hiç Diablo ya da Hellfire oynadın mı bilmem ama bayağı güzel bir oyun. Neyse bunları bırakalım da sorulara geçelim.

SORU KISMI 1:Özel sorular

Soru 1- Kaç yaşındasın?

Soru 2- Niye gerçek adın olan Polat yerine Zebani' yi kullanıyorsun?

Soru 3- Şu ara hangi oyunu [oyunları] oynuyorsun?

Soru 4-Şimdiye kadar hiç adventure,FRP veya RPG oyunu bitirdin mi?

SORU KISMI 2: Normal sorular

Soru 1- Hellfire dergide tanıtır mısınız?

Soru 2- Betrayal In Antara çıktı mı? 3-Çıktıysa Kamer'de var mı? 4-Varsa kutulu mu değil mi? 5- Kutuluysa ne kadar? 6- Kutusuzsa ne kadar? [Ha ha sana 5'li kombo yaptım [Aynı zamanda Mortal Kombat Trilogy de oynuyorum da.]]

Soru 7- Bir gün bir arkadaşımla bir bilgisayarcıya gittim. Arkadaşım bir oyun alacaktı. Ben de ona oyun önereyim derken Betrayal In Antara'yı gördüm. Şanssızlığa bakın ki benimde hiç param kalmamıştı. İki haftalık zor bir para biriktirme süresinden sonra bilgisayarcıya gittim ve oyunun kutusunun içine baktım. Birde ne

göreyim. Kutunun içinde sadece oyunun birinci CD'si var. Oradaki adama ikinci CD'nin olmadığını ve ne yapabileceğimi sorunca bana aynen şöyle dedi: "Ne yapabilirsin. Oyunu alma o zaman." Şimdi sen benim yerimde olsan ne yapardın?
Soru 8- Ben Betrayal at Krondor'u kutulu olarak 5. 500. 000'e aldım. Oyun 1993 yapımı. Kutudan bir kitapçık, bir harita ve iki tane de Registration Card çıktı. [Tabi birde oyunun CD' si] Şimdi ben kazık yemiş mi oluyorum? [Allah Allah boğazıma bir şey batıyo ya!]
Neyse soruların sonuna geldik. Birinci bölümü yayınlamasanda olur ama ikinciyi yayınla. Ben Gameshow'a daha önce mektuplar yazdım ama yayınlanmadılar. Eğer bu da yayınlanmazsa bir daha yazmayacağım. Bak hem de diskette gönderiyorum. Şimdiden teşekkürler ve bir daha ki diskete [bak şaşırmadım] kadar hoşçakal. He bu arada sinemaya bir film gelmiş. Adı Çakal. Çok hoş bir film [Çakal+hoş=Hoşçakal] . Hadi görüşmek üzere.
Caner "Tarus the Fighter" Sulubacak
Zebani: "Kısa sürede Adventure oyunları oynamaya başlarsan". Bu ne demek şimdi? Sen Adventure oynamadığımı nerden çıkardın bakiim? Hadi onu bırak Diablo oynadığımı, bitirdiğimi ve bu köşede bir sürü Diablo sorusuna cevaplar verdiğimi nasıl görmez de hala "Hiç Diablo ya da Hellfire oynadın mı bilmem" gibi bir şey söylersin. Sen yenisin galiba. Biz buralarda kuzeyden gelen yabancıları sevmeyiz [kowboy filmlerine takıldım da biraz]. Neyse Sulubacak, şimdi soyadınla dalga geçmeden hemen cevaplara geçeyim:
Özel Cevaplar:
1- Hicri takvime göre 1325
2- Polat'ı da kullanıyorum. Zebani benim Nick'im, imajım, karizmam, elde ve akılda tutulur tek şeyim. Ayrıca Nüfus cüzdanımda da Zebani yazıyor. Hem senin soyadın niye Sulubacak [pislik yapacam ya?!!].
3- Şu ara deliler gibi Grand Theft Auto oynuyorum. Süper bir oyun. Suçlu olup çevreye zarar vermek bazen çok zevkli oluyor [bazen lafı üzerine herhangi bir soru istemiyorum. Filozof damarı tutanlar için Müracat: Engin Abla].
4- Yaw çocuk sen ne biçim konuşuyorsun yaw? Bu köşeyi yazabilmenin diploması o oyunları oynayıp bitirmek. Hem senin Soyadın niye....
Normal Cevaplar:
1- Geçen ay tanıttık ya [Bana da Meg aynen böyle bağırdı].
2- Çıktı, var, değil, ucuz, yine ucuz [5'li kombo budur].
3- Beşli Kombo!!
4- Hayır kesinlikle kazık yememişsin. Kaliteyi satın almanın bedeli vardır. Sen verdiğin parayı düşünme de otur güzel güzel oyna bitir oyunu, bak o zaman verdiğin paranın nasıl da değdiğini anlayacak ve aynı oyunu tekrar orijinal alma isteğine karşı koyamayacaksın [Kamer'den al, fiyatı 2.000.000 TL].
Bak şimdi Sulu+Bacak=SuluBacak esprisi yaptırma bana [walla dayanamadım]. Neyse sana da iyi günler ve bol bol disket yazacaksın [kip kayması]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].
Sevgili Zeboş [ay pardon Zebani diyecektim ağzımdan kaçtı!. . .] ; Bu sana 2. mektubum ve bunu sana aynı zamanda disket olarakta gönderiyorum. Bana acımıyorsan diskete ve kağıda ve hatta printer kartuşuma acıda yayınla. [Yayınlamazsan disketimi geri isterim [Yeni birşeyler yazıp göndermek için]] Eğer kestirme cevaplar vereceksen hiç verme. [ehe ehe sen bu cümleyi boşver herşeyi cevapla] Yayınlamasan bile bana cevapları içeren bir mektup [diskette kabul edilir] yolla:
Soru 1: Sen her şeyi bilirsin o yüzden bizden [Sevgili okuyucularından] GameShow'u zirveye çıkaran bizlerden saklama söyle. BU GERİ SAYIM NE İŞ?
Soru 2: Bu yolun sonunda KUSMUK köşesini hangi kendini bilmez KÜSTAH yazıyor. [Y. S. Y olayı] GameShow herkesin bildiği gibi Türkiye'nin hatta Dünya'nın BİR numaralı dergisi [Fazla uçtum galiba]
Soru 3: Yukarda söylediğim yerlere bir yer daha ekliyim Evren'in [Ha bu arada unutmadan yağcılarda ineyim] en iyi dergisi olan Game Show'a abone olabilirmiyim? [nasıl?]
Soru 4: Serkan'ın daha önce Overdose köşesini yazmadığını nasıl kanıtlaya bilirsin?KANITLA. . . [Belki de nasıl olsa salak deyip yokluğundan istifade edip çocuğun yerini kapmışsındır!!!]
Soru 5: Yukarda ismi geçen şahıs [ayy gene yanlış salak diyecektim] güzelim dergiyi bırakıp neden gitti?Acaba evinin yolunu bulabildi mi? [Acıdım şimdi salağa]
Soru 6: CDR'lara [cd recordable] CD yazıcı olmadan yazabiliyor muyuz?
Soru 7: Bana bu disketle mektup olayı sakatmış gibi geliyo. Birisi şaka olsun diye diskete virus koyarsa ne edeceniz?
Sorularım bu kadar. Bunları cevaplandırsan iyi olur [cevaplamaz isen Meg ile aynı kaderi paylaşacan]
Bahadır". . . . . "Fındıkkaya [Sakın soyadımla dalga geçme]
Zebani: Yaw bi dur hele, amma heyecanlısın. Yayınlanmıycak diye mektubuna doğru düzgün başlayamamışsın. Sakin ol, yat, uzan. Tavana bak. Eğer orada cevaplar görebiliyorsan yayınlanmış demektir [yayınlamamak lazım şimdi]:
1- Yazın bozuk çıkmış okuyamıyorum. Lütfen düzgün yaz bi daha [oh be!!].
2- Ben de bi bulsam kim olduğunu [kusacam üstüne]. Dergi çapında bir soruşturma başlattım. Fakat hiç kimse birşey bilmiyor. Meg bile bilmiyor. Daha önce de söylediğim gibi Dergi o bölümü kendi kendine yazıyor. Hayret bişey ne diyim... Ha bu arada GameShow dünyanın en iyi dergisi cart curt...
3- Tek kelimeyle yukardaki cevaplara bir ekleme yapiyim: Hayır. Daha detaylı bilgi için bakınız: Hiçbiryer [durum o kadar ümitsiz yani]. İşin doğrusu bu abonelik olayı ekonomik bakımdan GameShow'a zarar veriyordu. Bizde [onlarda] aboneliği kaldırdık [kaldırdılar]. Şimdi Zenginiz Allaha şükür [bismillahi....]
4- Çok güzel bir soru, kutlarım. Peki sen dergide Serkan diye birinin olup olmadığını kanıtlayabilir misin? Hı?
5- Cevabım dördüncü sorunun cevabına verilecek cevapla doğru orantılı olacaktır.
6- Hayır yazamassın. Senden önce ben denedim zati [istersen sen de dene].
7- Biz bişey etmeyecezzz, siz GameShow okumayacaksınız o kadar [kötü şaka]. Heralde bunu yapan şahsiyet şaka olsun diye yapmaz. Gelen disketleri sıkı sıkıya virüs kontrolünden geçiriyoruz merak etme. Hele mektubunu yayınla[ya]madığım yüzbinlerce okuyucu beni tehdit ettiği bir ortamda güvenlik önlemlerimiz tam. Hem biz asker adamız bize bişey olmaz [sadece söyliyim dedim, içimden geldi].
Yayınladım ama Meg'e bakıyorumda başına gelen kader neyse onun işine yaramış galiba. Sağda solda mutlu mutlu sırıtıp .....'de fındık kırıyor, bay fındıkkaya. Ona yaptığının aynısını bana da yapacaksan gel buraya. Neyse, disket yollamaya devam. Sen bu arada başta bana Zeboş mu dedin? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].
Zebaaniiiiii!!!!!
Dergiyi çok seviyorum. Her ayın birinde vefa borcumla gidiyorum dergicime Gameshow geldi mi diyorum ve o bana ne diyor biliyor musun? Nerden bilecen. Hadi bu seferlik ben söyleyeyim: 'O ne?' O an içimden kahkahalar ve naralar atarak gülmek geliyor. Artık bayiimdeki hıyar herif bana öyle alıştı ki, ne zaman yanından geçsem kafasını sallayıp 'hayır daha gelmedi' diyor. Olsun ben yine de bu dergiyi mavrasından, yazarlarından, reklam yerine güzel köşelere yer vermesinden ve daha bir çok artı yönünden dolayı çok seviyorum. Ve ayrıca bu sana yazıyor olduğum tam 5. Mektup. Acı olan ne biliyor musun? Yalnızca birini posta kutusunda gördüm. Haaaaayyyyyyyttttttt. Diğerlerini e-mail'le atmıştım, bakalım bunu sana disketle yolluyorum. Bir fark olacak mı? [Oh bea içimi döktüm vallahi] Neyse şimdi sorular. . .
1- Ne yalan söyleyeyim, pek fazla sorum yok ama nolur şu 'NOIR' denen salak oyunun açıklamasını yayınlayın, nolurrrr. . . . .
2- Geçen gün "Şeytan'ın Avukatı" na gittim. Bence süperdi. Gitmediysen mutlaka git. Bence Al Pacino'nun yerinde sen de olabilirdin doğrusu [vıızzzzz] Herkese buradan tavsiye ediyorum. En azından konusu bence oldukça değişik.
3- Quake 2'yi aldım. Süper. Ne tesadüf ki onu da buradan millete tavsiye ediyorum. . .
4- Hiç hayatın anlamını aradın mı? Bence ara baya zevkli?
5- Şu geri sayım işine bir açıklık getirseniz çok iyi olacak. Biz de arkadaşlarla bu sayı 0'a yada 1'e gelince ne olacak diye tahminlere bulunmaktan vazgeçelim.
6- Buraya mektup atanların mektuplarında lütfen artık daha fazla 'MAC' kelimesi geçmesin. Yeter. . . . Sıkıldım valla. . . . .
7- Bence boşver hayatın anlamını aramayı. Bulsan ne olacak ki sanki? Doğru söyleyeni dokuz köyden kovarlar. . . Hem belki bu çok şey biliyo diye alır götürürler seni, belli mi olur?
8- Bir tane de arkadaş sorusu: "Tomb Raider 2'de 4. Bölümde pervanenin olduğu yerde yukarı çıkmak gerekiyor. Ama nasıl?" İşte bu kadar, biraz uzun ve sorusuz oldu ama boşver. . . Hep söylemek isteyip de söyleyemediğim şeyleri böylece boşaltmış oldum. Rahatladım. Zamanımı öldürdüm. . . [hehe] Hadi görüşürüz ben gidip biraz daha dolayım sonra gelir yine sana bir mektup atarım. . . .
Vefik ' The DEVIL ' KARAEGE
Zebani: Walla ben de burada Psikolog gibi oldum, herkes içini bana döküyor. Sonunda ücret talep edecem. O gaste bayiinin ismini söyle bana son sayfadaki Kusmuk mudur yoksa Sümüklü müdür nedir o köşeyi yazana söyliyimde bi kulağını çeksin hıyarın [bulursam tabii]. Veya bizim çaylak Hüseyini de yollasam olur [bu ay hiç uğraşmadım Hüseyinle hayret!!]. Hem sen "bu 5. mektup, bi tanesini yayınladın" diye niye yalan söylüyorsun? Database'ime baktım ve Tevfik diye bir şahsın sadece 1 mektup göndermiş olduğunu gördüm, aaa bi dakka Vefik mi adın? Ha o zaman 5 mektup göndermişsin ama elime sadece bu geçmiş, yine postacı umursamazlığı işte [bana inanıyorsun değil mi?] he?:
1- Salak oyunların açıklamalarının GameShow'da işi ne Tevfikçiğim!!. Walla Meg'e ilettim bu isteğini ve bana ruh hastası, ruh hastası baktı. Daha çok talep olması gerekiyor bence.
2- Al Pacino aslında benim. Ne var yalan mı söyliycem bu yaştan sonra. Bizim burada kazma kafalı Tayfun diye bir herif var. Bu Balta birgün geldi ve Şeytanın Avukatı'nın sonunu söyledi [bi de iyi birşey yaptığını savundu günlerce], o günden sonra soğudum bi kere. Sonra GameShow'un diğer tüm elemanları gitti filme ve sonunun Balta Tayfunun söylediği gibi olmadığını, Kazmanın yanlış anladığını açıkladılar. Böylece hepsinden iğrendim ve filme gitmedim. Geçenlerde de Filmin oynadığı sinemanın müdürü aradı beni ve "Polat bey artık bu filme gelecekseniz gelin, kaldırıcaz vizyondan. Eğer gelmeyecekseniz size sonunu söyleyebilirim" dedi ve en sonunda bende kalkıp filme gitmedim. Gitmiycem de. Sen de mektupta sonunu yazsaydın eğer İntihar etmeyi bile düşünürdüm. Uzun cevap olduğunun farkındayım bu arada. Hadi alttaki cevaba geç artık.
3- Yani ne demek istiyorsun Şefik?
4- Ben aradım, buldum, bir yere not edip pantolonumun cebine koydum ama Annem pantolonu yıkamış. Ben de ne not ettiğimi unuttum. Bi daha da uğraşamam doğrusu.
5- Ne dediğini anlayamıyorum Müşfik...
6- Çok haklısın. Herkes duydu mu?

7- Bakınız 4. cevap, olmassa 7. cevap. Paradoks halinde başvurunuz bi yere...
8- Mesafeyi ayarlayıp zıplayacaksın başka yolu yok. Hüseyin dedi... Zaten burası tamamıyla oynayanı bıktırmak için yapılmış [mış, yine hüseyin dedi].
Gelecek sefer de boşalırsan ücret isterim. Ayrıca hep söylemek isteyipte söyleyemediğin şeyler yukardakiler gibiyse sende gerçek başka sorunlar var; ya da yok. Hiç sorunun yok senin. Mutlusun. Kendine sorun bulmak istiyorsan bana disket yaz yeter Şefik. Hadi hoşçakal. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani;
Naber? Nasılsın? İnşallah iyisindir. Yalnız sana çooooooook kırıldım. Çünkü geçen mektubumu CEVAPLANDIRMAYARAK [!] çok önemli meseleler hakkında beni bilgilendiremedin! Şimdi kaçırdığın soruları baştan söylüyom:
1- Senin bi kampanyana destek vermiştik; ama sen mektubumu yayınlayıncaya kadar disket kampanyası çıktı. Sana disket gönderdim işte. Allah bilir ben bunu okurken [köşende] hangi kampanya moda olacak?!
2- Cevaplamadığın çooooooooook önemli bi soru: TOPOŞUN BİRİ ENGİN ABLA'YA SULANIYO! KATLİ VACİP Mİ? [Topoş ayrıca Titan gücünde! Elinden kurtulmayı başardım ama. Toposların zekası bu kadar oluyo!] [Yaw kızma amma, gücüm yetmedi ayıya!]
3- Rogue ile nasıl geççem şu Bloodknight'ı Diablo'da diye bir sorum olmuştu ama warriorla oyunu bitirdim. Seni bilmem ama Diablo çok kolay öldü [Tek bir potion of healing [full da dahildir] ve büyü kullanmadan!] Rogue ile ilgili soru [n] devam ediyor.
4- Diablo 2 hakkında ne biliyorsun?
5- Şimdi sana bi itirafta buluncam: Ben bu dergiyi almaya geçen Ekim başladım. Daha önce bööle bi dergi olduğunu biliyodum fakat sen Bornova'nın halini bilmiyodun! Gameshow dedin mi aldığın cevap 'Ha?!' oluyo! İnşallah kızmamışsındır [O kadar o adi toposu gebertmeye çalıştık yani]
6- Sorusuz.
7- İstersen cevap yazabilirsin.
8- Eyvallah!
Cihan 'The angry' Artunç
Zebani: O gönderdiğin mektup elime geçmedi tabii ki postacılar yüzünden [öh be amma yüzsüz adamım]. Neyse bunu getirdiler sağ salim.
Cevaplayalım bari:
1- Abi Disket kampanyası hala devam ediyor. Sen destek vermeye devam et. Yeni kampanya en başta da okuduğun gibi [okudun di mi?] "Hikaye" adlı kampanya. Detayları başta da okumuşsundur [okudun mu? hatırlatiim dedim]. Ona destek vermen senin de yararına. Düşün, taşın. Ayrıca sürekli kampanya yapıyor muşum gibi bir ima da bulunmanı da sana çok pahalıya ödeteceğim [Kamerde].
2- Ona bir sürü Topoş sulanıyo. Topoş oldukları için sorun yok zaten. Ama yine de Katli Vacip.
3- Abi oyunu bitirmişsin ya? Yani Zebaninin kafasını ütüliyim de ne olursa olsun diyosun ha? İyi ki postacılar mektubunu getirmedi [iyi buldum bunu]: Rogue karakteri ile oynamadım ben oyunu. Benim karakterim Warrior'dı. Onunla da nasıl öldürdüğümü hayatta söylemem.
4- Diablo II 1998'in sonlarına doğru çıkacakmış. Kesinlikle inanmıyorum. Bunu da bitirip oynamadığın bir karakterle nasıl bitiriliyo diye sorarsan dişlerin dökülsün inşallah...
5- Yalan söyleme, basılmış dergilerin yarısını Bornovaya gönderiyoruz. Geriye 1 tane iade geliyordu Ekim ayına dek. Demek o 1 taneyi almayan sendin. Çocuklar buldum onu geliiiiin.
6- Cevapsız.
7- Cevap yerine soru yazayım sana: Ne olacak bu geri sayım işi? Ha? Çabuk cevapla.
8- Sana da... [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani,
Al işte disket disket dedin durdun, al sana disket. Geçen ayki gül gibin mektubumu bu yüzden mi yayınlamadın? Neyse umarım iyisindir.
Sende olmasan kimseden derman bulamayacağız. Sana önemli sorularım
var. Geçen ayki köşenin girişindeki yazın çok güzeldi. Bilgisayarım yeni olduğu için diskete yazı yazmayı bilmiyordum. Sırf senin için uğraşıp öğrendim. Yayınlarsın artık.
NOT:GAMESHOW ÇOK GÜZEL. SAYFA SAYISINI AZALTACAKSANIZ CD MD [Sidi midi anlamında] vermeyin.
SoRULAR [1,2,4,5 önemli]
1- 4 mb ekran kartım var. Cardex S3 virge/DX. Sanırım 3D kartı ama FX
olmadığı için NFS2se ya da Tomb Raider gibi oyunlarda işe yaramıyor.
Yalnızca 3D destekleyen oyunlar var mı [FX değil]
2- Bir 3DFX kart benim 4 mb [BKZ:Üst sorudaki] üzerine kaça takılır? Normal fiyata biraz farkeder mi bari?
3- LBA2 bayağı ilerledim ama çocukları ve Wizardları uzaylılardan kurtarmam istendiğinde takıldım. Benden Lightning spell isteniyor. Bunun için gerekli herşeyi [o deserttaki ateş topu gibi şey felan. .] topluyorum. Kanalizasyona inip kürenin yanına geliyorum. Büyüyü yapamıyorum. Uzaylılar büyücü giysimi çaldıkları için mi?Nasıl yenisini
bulacağım?
4- RESİDENT EVIL'ı aldım. Çok heyecanlı. Zombilerin ve arka planın grafikleri fena değil ama bizim yönettiğimiz adamların grafikleri Sanal bebek grafiği gibin. Yoksa benim cd'mi bozuk? Sizin dergidekiler zaten 3DFX'le olan grafikler galiba ama yinede normal grafikler biraz güzel olmalı.
5- ZORK G. İ, Dark Earth gibi birçok adventure bitirdim. Yani fena değilim ama şu Broken Sword 2'de başlarda takıldım. Marsilya ambarda adamı denize dökünce yukarı çıkıp Nicoyu kurtarıyorum. Bandı asansörün Photo Electric yerine yapıştırıp, halatı bağlayıp, pallet carrieri felan kullandıktan sonra Niko'yla konuşup çık diyo. Ama zaten bant yapışık olduğu için asansör gitmiyo ki? Ne'apcam? [Gameshow'un o
sayısını arkadaşım kaybettiği için başka dergiden oynuyorum]
6- Geri sayımı zaten sormuyorum, söylemezsin. [bakalım gaza gelecek mi?] Sorularım bu kadar. Adventure soruları yüzünden biraz uzun oldu. Sen 1,2,4,5'i cevapla yeter. [Yayınlasanda olur [benim için sorun değil [LÜT FEEEN!!!]
Son olarak, yerli metal dinlermisin? Yerli rock Cenk Eroğlu'nu tanıyormusun?
FIN
Evren"Yok ki 3dfx veren"Bal
Zebani: Sanki milletten disket dileniyormuşuz gibi. İsminin derinliğine yakışmayan cümleler sarfediyorsun Evren. Bak böyle konuşmaya devam edersen Kazım diycem sana. Yazımı beğendiğin için teşekkürler. Sizden de böyle yazılar bekliyorum. Yazın abi, niye yazmıyorsunuz? Hem okuldaki edebiyat derslerine de antremanlı gitmiş olur, kompozisyon sınavlarından 10 neyin almış olursunuz. İşte size hizmet. Dermanına ilaç olmamın bedelini bir şekilde Kamere ödersen sevinirim:
1- Söylediğin Kart Teoride 3D oyunları destekliyor ama keşke desteklemeseymiş. Mesela 3D hızlandırıcı bir kartla oynanan Tomb Raider II, gayet hızlı ve akıcı iken senin kartında malesef felçli bir kaplumbağa gibi hareket eder. Sendeki kartın tek avantajı fazlasıyla ucuz olması [Kamerde de ucuz].
2- Takılmaz çünkü yeni bir 3DFX çipsetli kart alman lazım. Kamere gelip 180$ vererek mis gibi hızlı hızlı, akıcı akıcı, karlı, çamurlu, yağmurlu, sisli Tomb Raider oynamak varken [eee cümle bitti].
3- O büyüyü yapabilmen için Hamam'ın orda uçan halının üstündeki büyücüden büyü almak gerekiyor ama yüksek bir ücret istiyor. Bu parayı Lunaparktaki ördekleri vurarak [şu anda hatırlamıyorum ismini ama para kazanabileceğin tek oyun o var] kazanabilirsin.
4- Hayır CD bozuk değil, ayrıca CD'nin bozuk olmasıyla grafiklerin -o da kahraman grafiğinin- teknik olarak bir bağlantısı yok. Çözünürlüğü yükseltmeyi dene.
5- Solda duvar kenarında bir kapı var. Onu açtıktan sonra Nicoyla beraber oradan çıkabilirsin.
6- Doğru söylemem, söyleyemem....
Pekala, o zaman yeni disketini merakla bekliyorum. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].
Yerli Metal, Pentagram haricinde dinlemiyorum.

Evet son paragrafa geldik yine. Artık ne yapacağınızı biliyorsunuz. Önümüzdeki aya kadar, mutlu olmaya bakın. Aslında dişiniz ağrımadığı için, beliniz tutulmadığı için, Yürüyüp, koşup, uyuyabildiğiniz için, FRP, Adventure, Strateji vb oynayabildiğiniz için, GameShow gibi bir dergiyi okuyabildiğiniz ve bunun gibi bir sürü şey için mutlu olmalısınız. İşte herşeye rağmen mutlu değilseniz, Overdose'a yazın. Çözümü olmassa bile mutsuzluğunuzu paylaşmayı garanti eden yegane köşe. Büyük süprize kadar hoşçakalın diyor ve hayallerle dolu tabutumun büyülü çağrısına uyarak.... Çok yoruldum.... Stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. No: 2/5
Beşiktaş, 80690, Istanbul
zebani@gsmnet.com

CHEATS

YİNE: Birkaç aydır, bu köşeyi takip edenlerin gözünden kaçmamış olduğu gibi, bana ayrılmış bu satırlarda başka telden çalıyordum. "Başka telden" derken, ne bilgisayar oyunlarından, ne cheat'lerden, ne de buna benzer konulardan bahsediyordum. Belki aylarca önce, belki de sadece bir kaç gün önce yazdığım, duygularımın kelimelerini buraya koyuyordum. Aslında bu tip paylaşımları, daha önceki oyun açıklamalarımın giriş ve çıkışlarında da yapardım, son aylardakinin aksine. Bunu bilinçli yapmadığımı düşünmüyorsunuz umarım. Peki neden, bilgisayar oyunları ile ilgili bir dergide bu konu saptırması.

Nedense neden, bir anda acaip sıkıldım bakın açıklama yapmaktan. Gameshow'un farkı bu olduğu için belki, belki bastırılmış çizgi dışı olma isteği, belki hayatın bir bütün olduğunu anlatma isteği, belki de sadece bir paylaşım denemesi, belki de özel mesajlar kimilerine, belki de... Bilmiyorum ya, sorgulamak da istemiyorum. Yazıyorum işte, öyleee kafama estiği gibi. Ama yukarıda altını çizemediğim gibi Gameshow'un farkı burda. Gameshow, hiçbir zaman olmasını istediğiniz gibi bir dergi olmayacak. Şahsiyetli olmaya çalışacak her zaman.

Siz, karşınızdakileri her zaman kendinize göre değiştirmeye çalışırsınız, alışkanlıklarınız vardır bir yıkılmaya görsün, siz tutucusunuzdur. Ama Gameshow'u değiştiremezsiniz.Gameshow değişir, iyi ya da kötü olarak değil, bir şekilden bir şekile. Gameshow da yaşayan her canlı her ilişki gibi kararlar veriyor, kendi doğrularını yaşıyor, var olma savaşı içinde ayakta durmaya çalışıyor. Anlamalısınız, anlayacaksınız ki hiç de kolay bir uğraş değil bu!

Gameshow'un içinde birşeyler "geriye sayarken" başka yeni'ler doğmaya çalışıyor. Yine nerden kalktık nereye geldik. Elimde değil kusura kalmayın, kalın ya da!

İLETİŞİM: Bir şekilde bana cheat gönderen, cheatleri isimleri ile yayınlanan, isimleri unutularak yayınlanan, cheat'leri yayınlanmayan, unutulan sizlerle vesile ile iletişime girmek kimi zaman ilginç, kimi zaman sıkıcı, kimi zaman eğlendirici, kimi zaman gereksiz, kimi zaman yararlı olabiliyor. İşte bu ay unutmadıklarım, not aldıklarım: Can Başkirt, dergimizi zarf yaparak gönderdiğin mektubun elime geçti. Gönderdiğin cheat için üzgünüm. Erdem Erkılıç ve Egemen Ulubilir, uzun mail'inizi ve belki önümüzdeki ay yayınlayacağım cheat'inizi aldım. Göktan Koçyıldırım, gördüğün gibi JSF için hiç şansın yokmuş. Metin, Çağrı Türkkan, Evren Cihangiroğlu, kurtdonaldcobain@unforgettable.com, 6100@mozart.sg.edu.tr, Can Turgay sizlere de mail'larınız için teşekkür ederim.

Görüşmek üzere...

☒Mert Topçu

SPACE JAM

Yani Micheal Jordan olmasa hiç çekilmeyecek... bu NBA diyecektim! Aşağıdaki cheat'leri kullanabilmek için bu kodları oyunu çalıştırırken "SJ" komutundan sonra arasına Space bırakarak yazmanız gerekiyor ("sj little_monstars" gibi), birden fazla kodu da birbirini arkasına aralarında boşluk bırakmak kaydıyla kullanabilirsiniz ;(dedim iyi mi?):

little_monstars: Monstar'ları küçültür; **little_toons:** Tune takımını küçültür; **big_monstars:** Monstar'ları büyültür; **big_toons:** Toon'ları büyültür; **alwaysmakeshot:** Her atış baskeeeet; **alwaysdunk:** Smaaaç; **fastgame:** Daha hızlı daha hızlı; **turbofly:** Zıplarken turbo ile Micheal Jordan zıplaması; **endlessturbo:** Her an full turbo; **fadeaways:** Nereye hareket ediyor olursanız olun içeri zıplama; **noinbounds:** Top hiç bir zaman inbound olmaz, hö demeyi deneyin; **noshotclock:** 30 (24 mü yoksa) saniyeyi kaldırır; **superpush:** Sölemem deneyin,görün, süper süper; **superjump:** Süper süper zıplamalar; **noai:** Gizli sahalarda rastgele maçlar; **Kanopef:** Herşey, öyle açıkliim...

GETTYSBURG

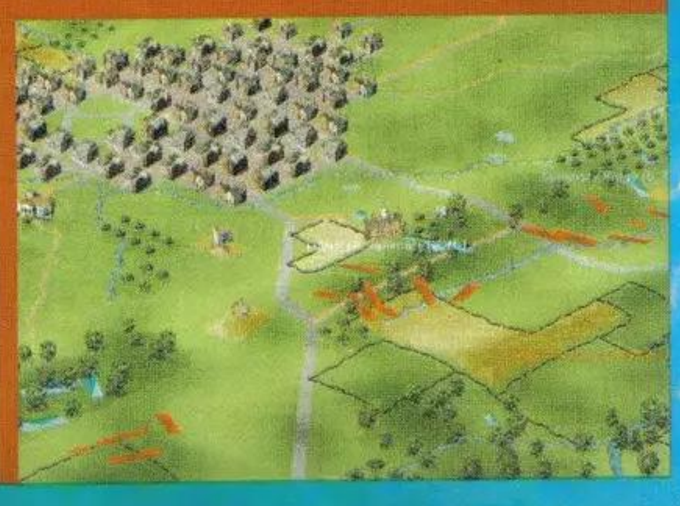
Bir savaştır ki sormayın gitsin. Biz işin felsefesi ile değil tam tersine cheat'leri ile ilgileniyoruz tabi: Oyun sırasında **Shift** ve **Enter'a** aynı anda basın, aşağıdaki kodlardan birini yazın ve Enter'a basın.

Union Kodları:

HOOKER: Tüm birlikleri fortify; **HANCOCK:** Stresi kaldırır; **MCCLELLAN:** Experience'ı arttırır; **BUFORD:** Zamanı reset'ler; **SEDGWICK:** Advanced zaman; **REYNOLDS:** Hemen yardım çağırır; **HALLECK:** Bilgisayar bilgisayara karşı modu; **SHERIDAN:** Birliklerin yol durumu...; **WARREN:** Tüm birlikleri gösterir; **CUSTER:** Düşmanın savaş düzenini gösterir;

Confederate Kodları:

LONGSTREET: Tüm birlikleri fortify; **JACKSON:** Stresi kaldırır; **BEAUREGARD:** Experience'ı arttırır; **STUART:** Zamanı reset'ler; **PICKETT:** Advanced zaman; HILL: Hemen yardım çağırır; **HALLECK:** Bilgisayar bilgisayara karşı modu; **LEE:** Birliklerin yol durumu...; **HOTCHKISS:** Tüm birlikleri gösterir; **HARRISON:** Düşmanın savaş düzenini gösterir;



BATTLE ZONE

Fazla söze ne hacet...
Kodları kullanmak için Shift ve Ctrl'e basılı tutarak büyük harfli kodları yazın,
Limitsiz Shield: **BZBODY,**
Limitsiz Pilot ve Tekrarlı: **BZFREE,**
Tüm Harita: ve Ctrl'e basılı tutarak **BZRADAR,**
Limitsiz Cephane: **BZTNT,**
???????: **BZVIEW,**

NIGHTMARE CREATURES

Kabus gibi oyun len bu :) Aşağıdaki kodları ana ekranda yazdıktan sonra Enter'a da basıyoruz, bir ses duyarsanız işler yolunda demektir. İlk olarak **EVERYWHERE** kodu cheat'leri aktif yapabilmek için kullanılmalı, unutmayalım.

EVERYWHERE: Cheat'leri aktif yapar,Level seçtirir; **BOULON:** Limitsiz;
CHICO: Azaltma; - Reduce
BRONKO: Monster'ı oynama;
BLUR: Blur'u oynama;
BES: Debug (??);
GU: Kopartma;
DAVID: Combo'ları kaldırır;
LOVDIK: Takım Greeting'leri;
MOBY: Cd'den şarkı seçme;
ALAIN GUYET: Yukardakilerin hepsinin gereksiz olduğunu düşündürür.

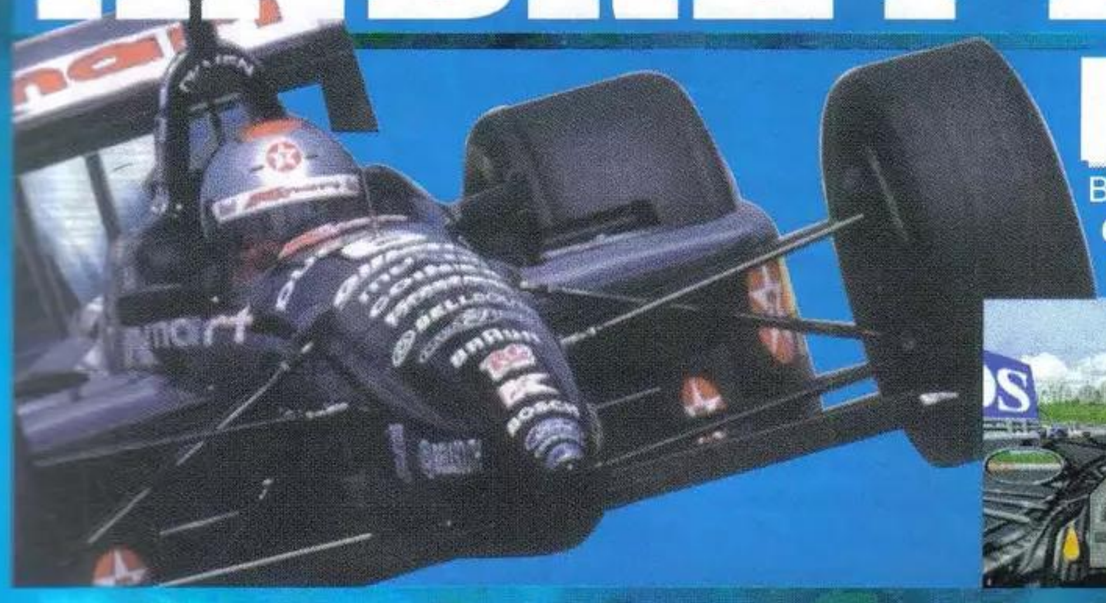
INCUBATION

Ana ekranda aşağıdaki kodlar yazılacak bir zahmet...
ix1: Tüm yerleri gösterir;
ix2: Her marine için 10 skill puanı;
ix3: Her squad için 500 araç-gereç puanı;
ix4: Sonraki görev.

JSF

Subject: JSF Cheats
Date: Tue, 7 Apr 1998 18:03:51 +0300
From: "senerk" <senerk@tr-net.net.tr>
To: <mert@gsmnet.com>
Sevgili Mert ve bütün cheatseverler,
Size Joint Strike Fighter'ın hiç bilinmeyen (biliyor da olabilirsiniz) hilelerini gönderiyorum. Ctrl+Enter'a basıp istediğin uçağa seçebiliyorsun (denemedim ama çalışır heralde). Göktan "Cheater" Koçyıldırım

ANDRETTI RACING



Formula 1 başladı. Maclauren Mercedes'in harika arabaları ile Coulthard ve Hakkinen ortalığı kasıp kavuruyor, siz de bir Hakkinen olmak istiyorsanız :P...
Begin Career ile başlayın ve aşağıdaki isimlerden birini kullanınca:
CHAO BROS: Indy arabalar,
PEACEFUL OCEAN: Değişik arabalar ile yarışma imkanı bulacaksınız.

JEDI KNIGHT: M. OF SITH

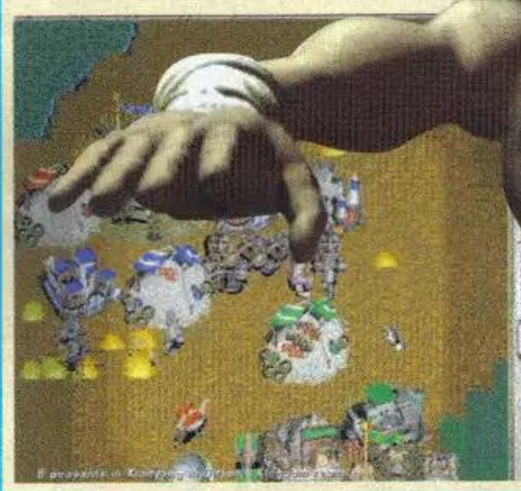
Yani bu Star Wars'un ne kadar bokunu çıkardılarsa o kadar helal olsun Lucas Abime. Cheat servisimizin de ne kadar hızlı çalıştığını da takdir ediyorsunuzdur umarım. İşte kodlar:

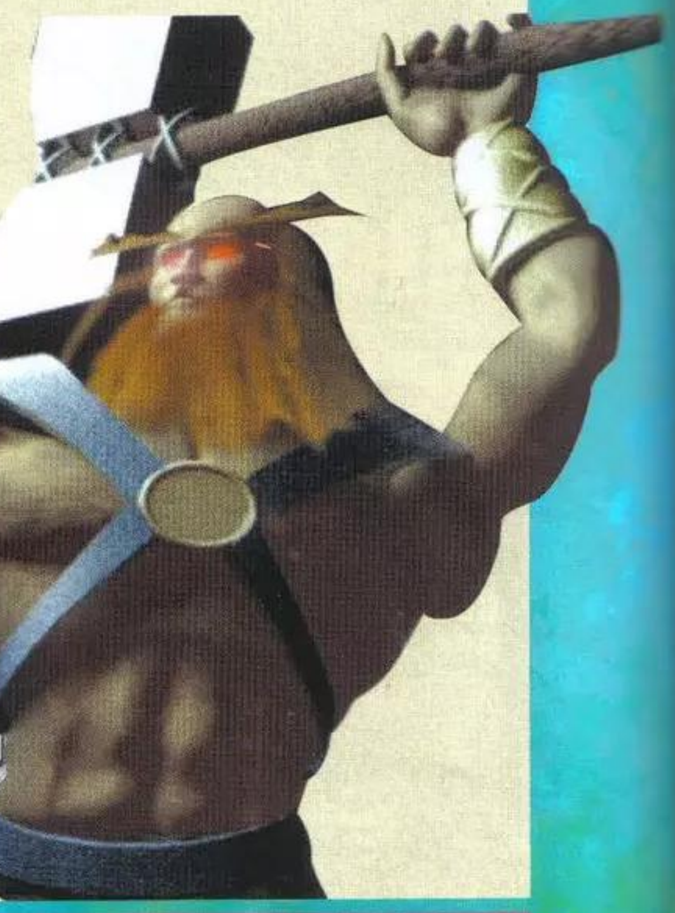
boinga 1: God olalım;
boinga 0: Yok yok olmayalım;
cartograph: Haritayı görelim o zaman;
diediedie: Silahları da alalım;
freebird: Uçur beni;
gameover: Bölüm geçme;
gimmestuff: Inventory konusunda derdiniz olmasın dedim;
gospeedgo 1: Yavaş yavaş;
gospeedgo 0: Yavaş mavaş yok;
iamagod: Uber-jedi
quickzap: İstediğiniz koordinata atlama;
statuesque 1: Düşmanları donduralım mı;
statuesque 0: Hayır dondurmayalım;
trainme: Gücümüze güç katalım;
trixie: Manadan yana da sorun olmasın.

SEVEN KINGDOMS

Oyuna basşladıktan sonra !!!@@@### yazın. Biraz zor biiş ama neyapalım artık. 'Cheat Mode Enabled' gibi bir yazı gördüyseniz bana küfretmekten vazgeçebilirsiniz. Çünkü aşağıda kullanabileceğiniz kodlar var:

U: Ölümsüz Krallar;
T: Gelişmiş teknoloji, tüm Greater Being'leri uyandırır;
Z: Hızlı inşaat;
,: Yemek, bastığınız kadar tonlarcası-
-: Greater being mereniz dolar;
p: Köyünüz seçili iken bu tuş ile daha çok kentliniz olur;
Burdaki * ve ' ve ö tuşları farklı olabilir. Enter çevresindeki tuşları denemenizi öneririm.
m: Tüm harita.





POWERBOAT RACING

Yaz yaklaşıyor ya, içimiz kıpır kıpır tabi, nerde bir su birikintisi görsek balıklama atlayacağım nerdeyse....

EPS: Championship modu;
PBR: Slalom mod;
PDL: Gizli bölüm: Mines
URN: Gizli bölüm: Catamarans

Başkan seçilmek üzere gelişmiş bir ülkeden bir meclis oluşturulsun. Mecliste bütün dünyadan milletvekilleri bulunsun. Ülke kavramı ortadan kalksın ve yerine gezegen kavramı gelsin. Bütün herkes dünya için çalışsın. Amerika veya Japonya gibi gelişmiş bir devlet başkent olsun. Zengin ülkeler, ilk önce fakirlerden başlayarak yatırımlar yapsın ve bütün dünya'yı aynı düzeye getirmeye çalışsın. Kimsenin dinine karışılmasın. Artık herkes dünya için çalışsın. Amerika, Avrupa diye bir şey kalmasın. Belli bir dil dünya dili seçilsin ve bütün okullarda bu dilin eğitimi verilsin. Ana dil Dünya dili olsun. Luxemburg gibi bir ülke dünyaya göre bir şehir haline gelsin. Yatırımların çoğu uzay için yapılsın. Büyük projeler hazırlansın. Bu projelerden en büyüğü 2048 yılının 12 Ağustos'unda dünyaya çarpacak devasa göktaşının önceden parçalanması olsun. İkinci büyük proje ise bizden başka gezegenlerdeki hayatların araştırılması olsun. Bu projeden önce, dünya insanlarının konuya sıcak yaklaşmaları için uzaylı olayı yavaş yavaş empoze edilsin ki tırsmasınlar. Dünya'nın doğal kaynaklarına çok büyük önem verilsin, bütün herkes bilinçlendirilsin. En büyük ceza bu doğal kaynakları gereksizce tüketmek olsun. Az gelişmiş ülkelerin yani şehirlerin ekonomileri geliştirilsin ve kazanç bir yerde toplansın. Okullarda bilgisayar eğitimi en ön plana çıksın.

bigBEN

Olayımı sevgili kardeşim Can Alper ile yaptığım bir anektod ile bitireyim.

Can: Naaber aslan mesgül müsün?
Tim: Ehh işte, #!?!# bu işi yaaa.... En zor puzzle'ı çözer gibin valla... Mühendis kafası da bir yere kadar.
Can: Abi şimdi o yeşil parça bence gözün kenarı onu oraya bi dene bide sende ortadan yapmaya başlamasaydın be aslan, kenarlar rullaz.
Tim: Bruce Willis in Mercury Raising diye bir filmine gittim burada. Otistik bir çocuk, 7 yaşında, FBI'ın milyon dolarlık güvenliğini bilgisayar ile kırıyor falan. Neyse bir sahnesinde çocuğu gösteriyor, herif ters olarak Amerika haritası puzzle'ını ortadan yapıp bitiriyor. Yani sadece kartonun arkası gözüküyor. Bende öyle olacam yakında
Can: İyi lan işte o zaman senle bi Lasvegas'a gidelim sen orda kağıtları aklında tutarsın. Ben oynarım voliyi koyarız daa ne istiyon.
Tim: Olmaz olm, yanlış elde çok tehlikeli bir silaha dönuşebilirim o zaman, sonra bir ara bir karıya takılır gözüm, bir bakmışız ev araba gitmiş. Olmaz...
Can: Tamam o zaman sööle yapalım. Hmmm beyin fırtınası kabul et... Mesela sahneye çıkıyoz ikili bi şov olayı ben sana manyak sorular soruyom sen hepsini ezberden söylüyon nası tutabilir gibime geldi, bikaç da danscı kız koduk mu arkaya?
Tim: Olm sen beni hiç dinlemiyon galiba. Dansçı kız var ise ben yokum. Ben de bu tip bir otistiğim. Abaza otistik.
Can: hmmm eveeet o zamaaaan sööle yapıyoruuuz, hmmm bi saaniye geliyooooo... Aynalı bi dekor yapıyoz arkaya... Kız gibi ama yok oda olmaz kız gibi dedik, bi saniye şu mesajları bi kopi peyst... neeeydi... hah ebruk@pacbellnet.com.
Tim: Bak şimdiiii, olm bak ben otisitiğim, unutmam bu yaptığını... Dededen toruna geçiririm, zindan ederim sana hayatı... Yapma böyle şeyler, hadi evladım. Unutmam bak...
Can: Baba sen otistik olayını yanlış anlamışsın. Sen manasız şeyleri hatırlıyacan böyöle hissel patlama yaratacak olaylara yokmuş muamelesi yapacan yaani olayın özü o zaaten hayır işi sana öğretmek gibi olmasın ama dimi yani otis.
Tim: Sen kimsin olm, tanışıyor muyuz... Neyi hatırlıcam... Ne hissi...Otis kim?
Can: Yok baba bu da fazla oldu yaani hatırlıyosunda hatırlamıyor gibi yapıyon. Anlatabildim mi hayır çok afedersin gene işine karışmak gibi olacak ama olayın özü bu.
Tim: Baba ya, bu iş bana göre değil... Gel seninle kötü anılarımızı unutalım... Güzel günlerimizi ise hiç unutmayalım. Hayalimdeki OTİSTİK bu işte benim...

WAR INC.

Oyun sırasında Alt'a basılı tutun ve WAR yazın. Alt'ı bırakın ve aşağıdaki kodlara yazın. İstediğiniz sorudan başlayabilirsiniz, 3 yanlış 1 doğruyu götürmez ama gölge düşürür.

moremoney: Daha çok para;
lockandload: Düşmanınkiler dahil tüm unit'leri silahlandırır;
rearm: Seçili unit'i silahlandırır;
veteran: Seçili unit'iupgrade eder;
killactiveunit: Aktif unit'i öldürür;
togglefog: Fog of war olayı ile oynama;
viewmap: Tüm harita;
quickbuild: Hızlı inşaat;
autowin: Tüm düşman birliklerine ölüm
toggleai: AI (yapay zeka olayı) değiştirme;
forceresync: Network'u resync'e zorlar;
enemypowerup: Düşmana bir Command HQ verme;
showdanger: Tehlikeyi gösterir;
loadunits: Tüm birimler ve binalar hazır;
dolemite: Maksimum aktif birlik;
dogeatdog: Güç çıkışı ikiye katlanır;
wincampaign: Campaign'i kazan;
godmode: Sölememe gerek var mı?
combo: Var ya, süper bir cheat, tüm harita, fog of war'ı kaldırır, paralar aksın da cabası;

AGE OF EMPIRES

Yandaki resimlerin AOE 2'den olduğunu fark ettiniz herhalde, News yaptım size daha ne! Aşağıdaki daha önce yayınlamadığımız kodları çalıştırmak için önce Enter tuşuna basın ve kodu yazın:

BIG BERTHA: Catapult'un hit point'ini, vuruş gücünü, menzilini ikiye katlar.
FLYING DUTCHMAN: Juggernaught karada hareket eder
HOYOHOYO: Priest'in hızı 6, hit point'i 600 olur
ICBM: Ballista'nın menzili 100 olur

SCREAMER RALLY

Basitçe aşağıdaki kodları ana menüde yazın gitsin:
TRAMO: Tüm pistler;
CARBO: Tüm arabalar.

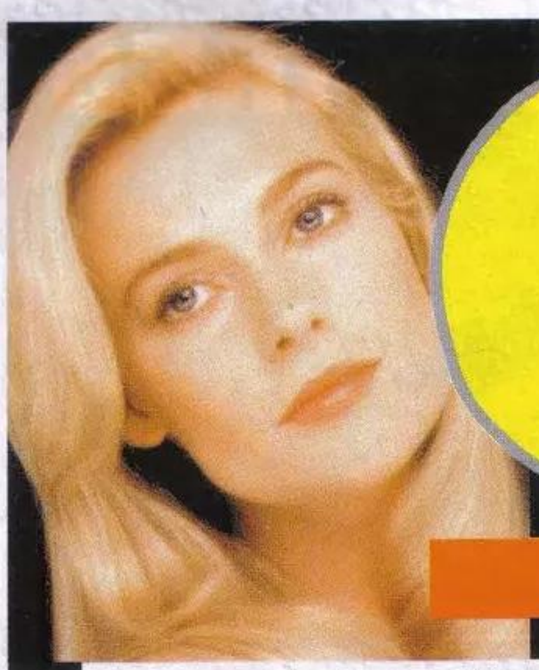
HOBBY COMPUTER

FIFA'98 TURNUVASINA KATILIN
TURLARI GEÇİN 1. OLUN
BİLGİSAYAR KAZANIN!

EN SON CD OYUNLARI
DİSKET ÇEKİMİ
UPGRADE
EN YENİ FİLMLER

24X CDREX CDROM
24X CREATIVE INFRA CDROM
16 BIT SOUND BLASTER
33600 FAX MODEM
INTERNET

SİNANPAŞA İŞ MERKEZİ
ZEMİN KAT NO: 6
BEŞİKTAŞ / İSTANBUL
TEL: (0212) 259 4577
FAX:(0212) 261 8379



ENGİN abla

Keşke üç yanlış bir doğruyu götürmese, hayatımda topu topu üç beş doğru ve binlerce yanlış varken... Bir doğru üç yanlışı götürse, hatta bin yanlışı... Hatta bir şey girse de hayatıma tüm yanlışları götürse. Alsa çok uzağa götürse hepsini, çooook uzağa... Kedi gibi bulur yine beni ama deniz aşırı götürse mesela. O zaman bulabilir mi acaba? Kafada bitiyor her şey aslında. Kafada çözersen ne yanlış kalıyor ne sorun. Hepsi deniz hatta okyanus ötesi gidiyor. Yani kedi olsa bulamaz! Kedi bulamaz ama kendi buluyor insan. Yoktan var ediyor sorunları. Ilık rüzgardan nem kapıyor bazen. Dertler sorunlar var ediyor hiç alakası yokken. Mutlu olabilecek binlerce şey varken minicik şeyleri kafasının içinde devleştirip bir o yana bir bu yana savruluyor. Deli oluyor bazen hatta, manyak oluyor... Düşünceleriniz bizi öylesine etkiliyor ki, bazen bunun farkına kendimiz bile varmıyoruz. Küre'yi (Sphere) seyredeniniz var mi bilmiyorum. Seyretmeyenler seyretmesin, kötü bir film. Seyredenler ne demek istediğimi sanırım daha iyi anlayacaklar (ters psikoloji gibi oldu :). Filmim en beğendiğim yeri başındaki bir reklamdı. Bir viski reklamı. Diyor ki adam: Bir gün hayatınız gözlerinizin önünden film şeridi gibi geçtiğinde, gördükleriniz görülmeye değecek şeyler olsun". Hepinizin öyle olsun. Ve bir kez daha söylüyorum. Kafanızda çözün diyorum. Her şey kafanızda. Hastalık da, huzursuzluk da, huzur da, mutluluk da...

Bu ay benim için biraz sıkıcı geçti. Gezdim, dolaştım. Eğlenmedim mi? Eğlendim, o ayrı ama sıkıldım işte. Çözüm aradım ama başka yerlerde aradım. Sonra anladım ki kafadaymış. Kafada çözersen olay bitiyormuş. En sonunda çözdüm. Her şeyi çözdüm de şu mektup işini çözemedim. Herhalde herhangi bir derginin herhangi bir köşesi bu kadar az mektup almıyordur. Aslında sevinmek lazım. Demek ki hiç sorununuz olmuyor da yazmıyorsunuz. Ne güzel!

Bu ay da mektup azlığı baş sebep olmak üzere sıkça sorulan sorular olayına tekrar girmiş bulunuyoruz. Mektuplarda ve e-mail'lerde sık sık sorduğunuz sorulara toplu çözümler bulacağız. Hatta bulmaya başladık bile:

Bilgisayarım düzgün bir şekilde açılıyor. Widows'95 logosuna kadar her şey normal fakat daha sonra görüntü kayboluyor. Windows'un açıldığını açılış sesinden anlıyorum ama ekranda hiç bir şey göremiyorum. Neden, nasıl?

Sorun refresh (tazeleme) oranının monitörünün desteklediğinden yüksek olması. Aynı sorunun bir başka şekli de Windows başladığı zaman karmakarışık bir ekranın çıkması ve ekrandaki hiç bir şeyin belli olmamasıdır. Çözümü ise çok basit. Bilgisayarınızı safe mode'da (güvenli kip) açın. Desktop'da mouse'un sağ tuşuna basarak çıkan menüden properties'i (özellikler) seçin. Oradaki refresh menüsüne girip refresh'i daha düşük bir değerle değiştirin.

Bilgisayarımda bir süredir bir gariplik var. Açtıktan bir süre sonra kendi kendine resetleniyor ya da Windows'da çalışırken donup kalıyor. Daha önce böyle şeyler olmuyordu ve bilgisayarımda hiç bir parça değişmedi. Bilgisayarımı değiştirmenin vakti mi geldi?

Hayır. Sorunun kaynağı son derece basit. Bu arıza işlemcinin çok fazla ısındığını gösteriyor. Bu ısınmanın sebebi ise işlemci fanının artık çalışmıyor olması ya da gevşeyip düşmüş olmasıdır. Eğer gevşemişse dikkatlice yerine takılması ya da bozulmuşsa 3-5$'a yenisinin alınması sorunu çözecektir.

Windows altında tüm programlarımda ve oyunlarımda mouse'um sorunsuz olarak çalışıyor. Fakat DOS altındaki bazı oyunlarda mouse'u oynatınca grafiklerde bozulma oluyor ve ekran anlaşılmaz hale geliyor. Ben Command&Conquer oynayamayacak mıyım?

Oynayacaksın. Hem de ne güzel oynayacaksın. Nasıl mı? Şöyle: Bazı DOS oyunları bazı mouse driverları ile sorun çıkartıyorlar. Değişik mouse driverları deneyerek bu sorunu çözebilirsiniz. Bu driverlerı da eğer bağlantınız varsa Internet'ten, yoksa bilgisayarcınızdan bulabilirsiniz (Zeboş gibi yapıp Kamer'de her şey gibi bu da var demeyeceğim, kimse dedirtemez :).

Bilgisayarımda bazı directoryler var. Bu directorylerin isimleri garip karakterlerden oluşuyor. Bunların içlerine de girmek istesem giremiyorum, silmek istesem silemiyorum. Ne yapmam lazım?

Bırak öyle kalsın diyecem, olmayacak. Olsa da ayıp olacak. Windows altında scandisk'i çalıştır. O dosya veya directory isimlerini büyük bir ihtimalle düzeltecektir. Düzelmezse PC Tools veya Norton Disk Doctor sorununu çözecektir.

Geçen gün Internet'e bağlanmak için modem aldım. Bilgisayarımı eve getirdim ve bir iştahla başına oturdum. Baglanmaya çalıştığımda hüsrana uğradım. Her şey normal ama modem devreye girdiğinde mouse çalışmaz oluyor. Bağlantıyı kesince yine normale dönüyor. Nasıl oluyor da oluyor. Benim modemim sihirbaz mı?

Modemin sihirbaz değil ama modemi takan usta sanırım hokkabaz! İşini ciddiyetle yapmadığı için maalesef o bilgisayarı bir daha oraya taşıman gerekecek. Mouse ile modemin şu anda çakışıyor. Kısa sürede halledilebilecek bir sorun.

Sistem özelliklerinde aygıt yöneticisine girdiğimde bilinmeyen aygıtlarda iki şey gözüküyor. Bunlardan birisi USB, diğeri de PCI Bridge. Bunlardan nasıl kurtulabilirim?

USB (Universal Serial Bus) şu anda Windows'95 tarafından desteklenmiyor. Fakat OSR2'nin bazı versiyonları destekliyor. Aslına bakarsanız desteklemesini sağlasanız bile bir sonuca varamayacaksınız çünkü şü anda -en azından Türkiye'de- USB destekli bir ürün satılmıyor. Bu kadar USB demişken USB'nin de ne olduğuna çok kısa değinelim. USB arka arkaya tam 127 aletin bağlanabildigi diğerlerinden çok daha hızlı bir bus. Bu aletlerin arasında monitor, scanner, speaker kısacası bilgisayara bağlanabilecek her şey var. PC'deki kablo karmaşasına son vereceği de düşünülürse USB gerçekten bir devrim bilgisayar dünyası için. Neyse konudan uzaklaşmayalım. USB'nin desteklenmeyen aygıt olarak aygıt yöneticisinde görünmesi herhangi bir soruna yol açmaz ama "boş ver sen, benim içim rahat etsin" diyorsanız BIOS Setup'dan USB'ı disable etmeniz gerekecektir. PCI bridge sorununu çözmek için de anakartınızın disketlerini yüklemeniz gerekir. Bu disketler size bilgisayarınız ile birlikte verilmiş olmalıdır. Eğer verilmediyse satıcınızdan temin edebilirsiniz. Satıcınız size bu disketleri sağlamamakta ısrar ediyorsa satıcıyı dövdükten sonra Internet'ten de çekebilirsiniz. Bu disketler aynı zamanda sizin sabit diskiniz ve CDROM'unuzla ilgili bazı sorunları da çözecektir.

24X CDROM Pentium 200 MMX CPU ve 32 MB Ram'ım olmasına rağmen saniyede bir kare film izliyorum. Ben bu bilgisayarı atayım mı?

Evet, kesinlikle atmalısın! Yanlız bilgisayarları her yerdeki çöplere atamazsınız. Belediye ceza keser. Beşiktaş belediyesi bu konuda çok anlayışlı. Kamer'in tam karşısındaki çöp bunun için çok uygun [:)]. Şaka bir yana, bu bir Windows'95 bug'u. Bunun çözümü ise CDROM'unuzu secondary IDE portuna master olarak bağlamanız. "Yahu o da ne" diyorsanız sakın olaki bilgisayarınızı açıp da bir yerlerini kurcalamayın. Bir bilgisayarcıya götürün. Onlar kısa bir süre içinde küçük bir ücret karşılığı bu işlemi yapacaklardır. Yanlız bu hata Windows'95'in OSR2 sürümünde yok. OSR2'ye sahip olanlar CDROM'ları nasıl bağlı olursa olsun rahatça film seyredebilirler. Bu arada rahat film seyredebilmek için gerekli konfigürasyonun minimum Pentium 100, 16MB Ram, S3 Trio64 V+ olduğunu da belirtmeliyim.

Internet'e bağlanmak istiyorum. Hangi servis sağlayıcıdan bağlanmalıyım?

Bu konuda çok yazıldı, çok söylendi. ISP cephesinde yeni bir şey yok (maalesef). SuperOnline hala liderliğini koruyor (en azından benim gözümde). Piyasaya çok iddialı giren şirketler oldu. Bunların büyük bir kısmı da arkasında büyük holdinglerin olduğu şirketlerdi. Ama bir çoğu söylediklerinin onda birini bile yapamadılar. Mesela ben Alnet'den çok ümitliydim ama dediğim gibi tısss... Kısaca hala ve inatla SuperOnline.

CD sürücüm bazı CD'leri sorunsuz olarak okurken bazılarında sorun çıkartıyor. Bazı CD'leri okurken aşırı yavaş çalışması bir yana bazılarını hiç görmüyor. CDROM'um bozuk mu?

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

Tam olarak değil. Bazı CD'leri de olsa CD okuması bozuk olmadığını gösteriyor. Sorun CDROM'unun lensinin kirlenmiş olmasından kaynaklanıyor olabilir. Çözümü CD lens cleaner ile lensi temizlemek. Olmadıysa ve garantisi hala daha dolmadıysa CDROM'u kibarca satıcının kafasına atmak, dolduysa "baba para ver okuldan istediler boya yapılacakmış" deyip parayı aldıktan sonra yeni bir CDROM almak [:)].

Windows'da çalışırken monitörümdeki yazılar ve grafiklerde gölgeler oluyor. Sorun antende mi?

Bu gölgelerin sebebi büyük bir ihtimalle yanlış ekran kartı driverı yüklemiş olmanızdır. Eğer yanlış olmadığından eminseniz mönitörünüzün yönünü değiştirin. Özellikle büyük monitörlerde manyetik alandan etkilenme sıkça görülmektedir.

Bilgisayarımı açtığımda bir bip sesi duyuluyor ve görüntü gelmiyor. Bilgisayarın kasasına bir kaç kez kuvvetlice vurunca bazen hata düzeliyor. Normal mi, anormal mi, yoksa ne mi?!?

Ceza hukukuna göre çalışmayan bilgisayarına vurman kişilik haklarına saldırı niteliği taşıyor ve normal değil! Normal olanı ise; bir bip sesinden sonra bilgisayarında görüntü yoksa bu uzun bir bip sesidir çünkü kısa bir bip sesi her şeyin normal olduğunu gösterir. Unun bip sesinin sebebi ise Ramlerinden kaynaklanan bir arızadır.Kasaya vurunca düzelmesi ise Ramlerinin yerine tam olarak oturmadığını gösterir.

Çözüm: Ramleri kontol edip yerlerine iyice oturtturmak. Bip demişken sık karşılaşılan bir başka bip de 8 kısa bip sesidir. Bunun sebebi de ekran kartıdır. Bu arıza ile de karşılaşırsanız ekran kartının slota iyice oturup oturmadığını kontrol edin. Arıza devam ediyorsa slot değiştirin. Hala devam ediyorsa kartı değiştirin.

Yeni bir bilgisayar alırken ya da upgrade yaptırırken nelere dikkat etmeliyiz tarzında sorular da son zamanlarda mektuplarınızdan sıkça çıkmaya başladı. Bu konuya da kapsamlıca eğilmek lazım kanaatindeyim. Bakın eğiliyorum, hatta eğildim:

●Öncelikle paralarınızı teslim edeceğiniz satıcı güvenilir olsun. Bu gün 10$ ucuza alacağım diye yarın 100$'lık parçayı çöpe atmayın. Belki biraz fazla para verirsiniz ama içiniz rahat bir şekilde kullanırsınız.

●Bilgisayarda en önemli şey teknik servistir. Garanti ve servis koşullarını mutlaka öğrenin. Bilgisayar parçalarının Türkiye'ye çeşitli yollardan geldiğini unutmayın. Resmi ithalatçıların ithal ettiği ürünleri satan yerleri tercih edin. Fiyat biraz yüksek olsa da servis daha iyi ve garanti kapsamı daha geniş olacaktır.

●Bilgisayar ya da upgrade fiyatı alırken sadece parça modellerini değil markalarını da sorun. Örneğin 3.2 GB harddisk açıklaması sizin için yeterli olmasın.

●Bir arıza meydana gelip de işletim sisteminizi yeniden yüklemek zorunda kaldığınızda sağdan soldan disket - CD dilenmek istemiyorsanız -ki istemezsiniz- driver disket ve - veya CD'lerini mutlaka isteyin. Aslında siz istemeden vermeleri gerekir ama siz yine de isteyin.

●Upgrade sırasında özellikle mainbord'ın kitapçığı lazım olur. onu da istemeyi ihmal etmeyin.

●Bilgisayarda, sağlık açısından özellikle monitör çok önemlidir. Kötü bir monitor kronik baş ağrısı ve devamlı görme bozukluklarına yol açar. Monitörünüzün özellikle non interlaced ve low radiation özelliklerinin olmasına özen gösterin.

●Monitör yine iyi. Sadece göz bozar. Oysa CDROM insanı kanser bile edebilir alimallah! Kötü bir CDROM kopya CD'leri, az çizilmiş CD'leri ve ya canının istemediği CD'leri okumayabilir. Okuyabilir de keşke okumasaydı daha iyiydi de diyebilirsiniz! Onun için aman dikkat. Tavsiye marka default olarak Toshiba veya Goldstar.

●Modemler ayrı bir alem. Her 33600 veya 56K lafına inanmayın. Tanınmış markaları tercih edin.

●Teknoloji maymunluğu yapıp da en iyisi hangisiyse ondan olsun demeyin. Bundan kısa bir süre önce (yaklaşık 1-1.5 ay) MMX166 ve MMX200 arasındaki fiyat farkı olan 100$'ın şu anda 10$'a düştüğünü unutmayın, sonra kafanızı duvarlara vurursunuz.

Benim için keyifsiz geçen bir ayı yazımı keyifle yazarak tamamlamış bulunuyorum. Artık gidiyorum. Kalanlara selam olsun.

Giderayak bir dostumun bir sözü geldi aklıma. Diyor ki kendisi "bir kişi ya da bir şey için üzülecegin zaman onun hayatının ne kadarında olduğuna bak, eğer hayatında gerçekten büyük bir yere sahipse üzül, değilse istersen üzül ama arkandan salak derler". Bilmiyorum bilemiyorum artık.

Kendinize iyi bakın. Havalar insanı kandırıyor dikkat edin. Bir anda hasta oluveririsiniz. Nisan Mayıs ayları, gevşer gönül yayları derler. Siz fazla gevşemeyin ama çok da sıkmayın. Kantarın topuzunu asla kaçırmayın, her şey kararaında güzeldir. Kendinizi yiyip bitirmeyin. En sonunda yine kendinize muhtaçsınız. Üzülmeyin, üzüleceğiniz şeyleri yapmayın. Birinin zevki bir an, ötekinin acısı belki de ömür boyu sürer. Kara basmayın, iz olur falan, filan...

Enteresan dükkan isimleri bölüm 3:

* Cerrah erkek kuaförü (abim ben erkek olsam oraya gelmem, gelene de mani olurum),
* Kahramanmaraş'ın meşhur Roma dondurması (Serkan'ın dükkanı olduğu konusunda şüphelerim var),
* Murat Puding House (Beyoğlu Büyükparmakkapı sokak'da işkembe çorbası, kelle paça, gözleme ve bilumum yemek satan bir dükkan ama puding yok!),

☒ENGİN "var yaaaa... umurumda değil!" ABLA

Bu sıcak da ne böyle. Neredeyim ben? Bu çöl de neyin nesi? Az önce Waterdeep'de Khelben'i ziyarete gitmiyormuyduk biz??? Kumlar sıcak... Sıcak hava gerçekten terletiyor... Rüzgarla uçuşan kumlar gözlerimi acıtıyor... Bu bir ilüzyon olamaz. Biraz kafamı toparlamam lazım...

Düşün Nierdre düşün... Sıcak ve kumun etkisini yok edicek bir büyü... bi dakka büyü materyallerim nerede? Silahlarım! Holy Symbol'ım! Yüce Mystra, BÜYÜ KİTABIM!!!

Ben o anın şokuyla ne olduğunu anlamaya çalışırken Denthanal'ın silahsız ve yarı çıplak bir halde Elflerin nefret edildiği ve çoğu zaman arenası'na atıldığı Hillsfar şehrinde yaşam mücadelesi verdiğini bilmiyordum. Amrahuana'nın kör, sağır ve dilsiz bir halde bir Calimshite hareminde diğer özürlü kadınlarla beraber zengin tüccarları eğlendirmek üzere süslendirildiğini ya da Morimoto'nun Zhentil Keep'de ki Cyric tapınağının girişinde, üzerinde kendi Oriental tanrısının sembolü olan bir dev bir kalkan'a baygın bir şekilde bağlandığından da haberim yoktu.

Tek yapabileceğim sakin olmaktı. Sanırım en sonunda ezeli düşmanlarımızdan biri bizi tuzağa düşürmeyi başarmıştı. Ne kadar komik! Şu ana kadar her zaman bize direkt olarak saldırmayı denemişlerdi. Peşimizden büyülü yaratıklar ve Faerun'un en iyi kiralık katillerini göndermişlerdi. Hatta bazen kendilerinin geldiği dahi oluyordu ve biz her seferinde onları alt etmeyi başarıyorduk. Çünkü biz bir takımdık...

En iyisi akşamı bekleyip yıldızlardan nerede olduğumu anlamaya çalışmak. Burada aç ve susuz çok fazla dayanabileceimi sanmıyorum. Ama emin olduğum birşey var ki bizi her kim oyununa alet ettiyse er geç karşımıza çıkıcak. Faerun kadar egosu olan bu tiplerin zayıf taraflarından birisi de bu zaten. Kurbanlarını kıstırdıktan sonra yüzlerindeki son ifadeyi görmek... En sonunda kurbanına onun daha güçlü olduğunu hissettirmek ve ondan af dilemesi için yalvartmak...

Bir aylık extra bir aradan sonra sizi tekrar görmekten mutluyum. Bir konuda daha da mutluyum. O da en sonunda okuma bazında da olsa FRP'ye geri dönmüş olmam. Kendimi kasa kasa vakit yaratma çabalarım meyvelerini vermeye başladı. Şu an ki tek sorun ise benim herşeyi taa en başından tekrar okuma isteğim. Romanlardan bir giriş yaptım ve şimdi herşeyi sıraya sokup önce Forgotten Realms olmak üzere tek tek bütün kitapları okumaya başlıycam. Eh! Geç olsun ama güç olmasın!!!

Bu ay size hikayesini anlatmak istediğim bölge "Thay" bölgesi ve burayı yöneten "Red Wizard"lar. Daha önce bu büyücülerden bahsetmiştim ama yine de ufak bir hatırlatmayı uygun görüyorum.

Thay bölgesi Forgotten Realms'ın en doğusunda bulunan, Inner Sea'nin de doğusunda kalan, kuzeybatıdan Aglarond (Simbul'un yönettiği krallık bu ve batısında Inner Sea var), kuzeydoğudan Rashemen ve kuzey/kuzeybatıdan da Thesk ile çevrili bir bölgedir.

Thay tamamiyle Red Wizardlar tarafından yönetilmektedir. Bu büyücülere Red Wizard denmesinin sebebi her zaman üzerlerinde kırmızı cübbe olmasıdır. Bu büyücülerin en büyük özellikleri ise hepsinin Specialist wizardlar olmalarıdır ve kendi büyü sınıflarında en güçlü olanlara da "Zulkir" denir. İstisnalar olsada Zulkir olmak için en az 20.level olmak gerekir ve aynı anda bir büyü sınıfı için sadece 1 tane Zulkir olabilir. Bu Zulkirler kendi okullarında diğer toy Red Wizardlara ders verirler. Bu yeni yetme büyücülerde efendilerinin büyü sınıfında specialist'dirler. Mesela şu an Necromancy sınıfının başında bir Lich olan Zulkir Szass Tam (29. seviye Necromancer), Invocation sınıfının başında da Zulkir Aznar Thrul (23. seviye Invoker) var.

Thay tamamıyle bu Zulkirler tarafından yönetilir. her Zulkir'in kontrol ettiği bölgeler vardır ve bu bölgeleri onlar için onlara sadık Tharcion ve Tharcioness'ler yönetir. Onlarda Thay bölgesinin Lordları ve Lady'leridir.

Şimdi dönelim Red Wizardlar'ın geçmişine.

Binlerce yıl önce Inner Sea denizinin batısında dört dev imparatorluk vardı. Kuzeyde Narfell ve Raumathar, güneyde ise Unther ve Mulhorand. Kuzeydeki bu iki imparatorluk henüz yeni sayılırdı. Yaklaşık 1000 yıl önce kurulmuşlardı ama güneydekiler ise kuzey imparatorlukları henüz ortaya çıkmadan yüzyıllar önce kurulmuşlardı.

Unther ve Mulhorand imparatorlukları Alember denizini (bu deniz şu an ki Thay'in biraz güneyinde kalıyor) kendilerine bir sınır olarak belirlemişlerdi. Aralarındaki en büyük çekişme diğer devletlerle yaptıkları ticaretteki rekabet ve Alamber denizindeki bir kaç adanın hangilerine ait olduğu idi.

Ama kuzeyin iki dev imparatorlukları için aynı şey söz konusu değildi. Narfell ve Raumathar devamlı bir savaş halindeydi.

Bu savaşlar sonunda iki imparatorlıkda birbirini yok etti. Myth Drannor'da bulunan kitapların bazıları bu savaştan söz eder. Başka boyutlardan Baatezu, Tanar'ri lerin çağrıldığını, korkunç güçlü ve şu an tanrılar dışında hiçbir kimsenin hatırlamadığı büyüler ile şehirlerin yakıldığını, ejderhaların kontrol edilip savaşa gönderildikleri... İşte kuzeyin iki devini yok eden bu savaş günümüzden (1370) tam 1512 sene önce oldu. Tam o devirlerde de batıdan Tethyr ve Amn krallıkları da bu bölgeye doğru açılmaya başlıyordu.

Savaşın ardından Unther ve Mulhorand yıkılan imparatorlukların boş kalan yerlerini doldurmak için kuzeye doğru ilerlemeye başladılar. Unther, "Eastern Reach"i geçerekten suyun kuzey kıyılarına şehirler dikmeye başladı. Mulhorand ise savaştan sağ kalmış ve kuzeye kaçmış olanlara ulaşmak için Bezantur, Tyraturas, Amruthar, Delhumide ve Nethjet şehirlerini kurdu. Fakat bu kuzeye kayış döneminde iki imparatorlukta gerileme dönemine girmişler ve bunun etkilerini yavaş yavaş hissetmeye başlamışlardı.

Unther daha kuzeydeki Yuirwood ormanında yaşayan elflere ulaşamıyordu. Amacı onlarla ticaret yapmak ve ekonomisini düzeltmekti. Bir krallık kadar büyük olan ormana girip elfleri bulmayı denemektense olduğu yerde beklemesi en büyük hatası oldu.

Tethyr ve Amn'dan gelenlerin liderliğinde başlayan ayaklanmalar sonucunda önce Altumbel şehrini, ardından da kuzey kıyılarındaki diğer şehirlerini kaybetti. Güneyden çıkan ayaklanmalar sonucunda buradan da elini eteğini çekti. Geride kalan şehirler ise bir araya gelerek hala ayakta olan Chessenta'yı kurdular.

Mulhorand ise kuzeyde daha fazla kalmayı başardı. Diğer devletlerle ticaret yapabilmesi için uygun yollar ve bir ticaret yolu/ağı vardı. Başı, Tethyr ve Amn'dan gelenlerle derde girmedi ama hiç beklemediği birşeyin kurbanı oldu. Tam 412 yıl önce kendilerine Red Wizard diyen bir tarikat büyü araştırmaları için daha fazla özgürlük istediklerini belirterek Mulhorand'ın tanrı krallarına baş kaldırıp bağımsızlıklarını ilan ettiler.

Bununla beraber krallığın her yerindeki Red Wizard tarikatları ortaya çıkmaya başladılar. Asıl güç merkezleri yeni kurulmuş olan kuzey şehirleri idi. Bu yeni şehirlerde ki haklın güneydekiler gibi tanrı krallara çok fazla bir inanışları yoktu ve burada Red Wizardlar daha güvende idiler. Kısa bir sürede başkent Delhumide'yi ele geçirip bağımsız "Thay" devletini kurdular. Hemen ardından güneye ilerleyerek kuzey Mulhorand şehirlerini de kolayca ele geçirdiler.

Bunun üzerine Mulhorand, Chessenta'dan korkunç büyüklükte bir ordu kiralayaraktan Red Wizardların üzerine yani Thay'e gönderdi. Bu ordunun içinde tanrı krallara bağlı priestler de vardı. Red Wizardlar gelen orduyu Thazalhar ovalarında karşıladılar... ve yok ettiler. Savaşı Red Wizardların kazanmasının en büyük sebebi ise çok güçlü bir Demon'ın onların safında olması idi (bu Demon'ı sakın unutmayın çünkü onun hakkındaki tüm ayrıntıları daha sonra vericem).

Bu büyük yenilgi karşısında çaresiz kalan Mulhorand, Sultim şehrini ve River Of Dawn'ı korumaya alarak buraları sınır olarak ayarladı ve Thay'i bir daha asla rahatsız etmedi...ve devamı gelecek ay inşallah.

Sevgili Muhammed,

Yaş: 15, Mektup No:1, FRP Exp: 99.999.., Level: Rookie

Sana kendimi böyle tanıttım ya üstümden büyük bir yük kalktı. Ben ve arkadaşlarım bir grup kurmak istiyoruz. Elimizde hiç bilgi, kitap, oyun ve kaynak yok.

1- Başlangıç için neler gerekli ve maliyeti nedir?

2- DM mutlaka lazım mı? Bizden biri nasıl DM olabilir? Tel: 0216 358 49 69

3- Forgotten Realms nedir? Nasıl bulunur? Nasıl oynanır? Bunun gibi birkaç örnek verirmisin?

4- Böyle oyunlarda ırk ve meslek nasıl seçiliyor ve nasıl aynı karakterle başka oyunlarda da oynanabiliyor? Mesela ben FR'de bir Fighter'im, bu adamla başka bir oyunda da aynı silah e özelliklerle oynıyabilirmiyim?

5- Zar ne işe yarıyor, nasıl kullanılıyor, nereden bulunur ve niye kullanılıyor?

6- Yaratıkları grubuma alabilirmiyim? Onları yönlendirebilirmiyim?

7- Bir oyunda aynı anda bir gruptaki 5 ayrı karakter nasıl 5 kişi tarafından kumanda edilebiliyor ve nasıl aynı anda savaştırılıyor?

Yardım için sağol. Bize bir DM bulup mektubu yayınlarsan bize iyilik yapmış olup reputation kazanırsın. Tanrıların gözüne girip cennet'e uçarsın. Eyvallah!

Barlas "The Dark Paladin" Bozyiğit, Erenköy/İstanbul

NIERDRE: Yaş:22, Cevap No:1, FRP Exp: ?, Level: ?

Selam Barlas! Adresine bakıpta Erenköy'de oturduğunu görünce acaba Barlas niye bana uğramamışda mektup yazmış dedim kendi kendime.

Eğer hiçbir sorun çıkmamışsa sen bu satırları okurken ben sana çoktan bir DM bulmuş olucam. İnşallah.

1- Başlangıç için alman gereken kitaplar Player's Handbook, DM Guide ve Monstrous Compendium. Toplam fiyatları yanılmıyorsam $75.00. Bundan sonra alman gerken kitaplar tamamiyle senin zevkine kalıyor.

2- Oyunu yöneten DM olduğu için onsuz oyun olmaz. FRP en az bir oyuncuyla bile oynanabilir ama DM'siz asla. Sizden birinin DM olması için en başta DM Guide okuması lazım. Ondan sonra da oynattığı dünya ile ilgili birçok materyal okumalı ki tecrübesi artsın ve oyuncularına gerekli bilgileri verip onları gerçekten başka bir dünyada yaşadıklarına inandırsın.

3- Forgotten Realms, FRP dünyalarından biri. Aynı DarkSun ve Dragonlance gibi. Bu dünyaların hepsinin kendi geçmişleri, haritaları, şehirleri, ırkları ve bunun gibi birçok detayı var. Bunu "Forgotten Realms Campaign Boxed Set" adında bulabilirsin. FR'de oynamak demek kendi karakterin ile o dünyada

yaşamak, maceralara çıkmak demek.
4- Irk ve meslek Player's Handbook'tan seçiliyor. Neredeyse bütün dünyaların karakter ve mesleklerini bu kitabı kullanarak yapıyorsun zaten.
Aynı karakterle başka oyunlarda oynamak şöyle olabilir;
1- FR'deki savaşçın A arkadaşının grubunda oynarken gruptan ayrıldı diyelim ve sen gittin onunla B arkadaşının oynattığı gruna girdin. Senin karakterin oynattığın dünyada yaşayan bir varlık ve A'dan B'ye geçmen iş değiştirmek gibi birşey,
2- Bir büyü veya herhangi birşey yüzünden başka bir boyuta veya dünyaya gidersen, mesela Ravenloft, orada DM'lik yapan birinin grubuna girebilirsin.
5- Zarlar; karakter yaratmak, savaşlarda vurup vurmadığını ve kaç vurduğunu hesaplamak, yaptığın büyülerin süresini veya verdiği zararı hesaplamak, seviye atladığın zaman kaç HP kazandığını belirlemek gibi şeyler için kullanılıyor ve dergide ilan veren yerlerden bunları ve diğer FRP malzemelerini bulman mümkün.
6- En başta yaratıklar çok çeşit onu hatırlatayım. Kısaca insan ve diğer ırk dışındaki tüm canlılar bu yaratık sınıfına giriyor. Bu yaratıkların bazılarını büyüyle, eğer akıllı yaratıklarsa para veya istediği başka bir şeyle kontrol etmen mümkün olabilir ama seçeneklerin o kadar çok ki anlatamam. Monstrous Manual'ı okusan yaratıkların çoğunun düşünce tarzını anlarsın ve hangisinin gruba girip giremiyeceğini anlaman daha kolay olur.
7- Bu 5 kişiyi oynatan 5 arkadaş bana karakterleri ile neler yaptıklarını söylüyorlar ve o şeyi yapmış oluyorlar. Savaşlarda falan ben, hepsine sırayla ne yapıcaklarını soruyorum ve atılan zara göre sırayla hepsi hareketlerini yapıyor; saldırmak, büyü yapmak, büyülü eşya kullanmak, kaçmak, vb...

Sevgili Muhammed,
Masaüstü FRP'sine başlamak istiyorum. Ben sadece bilgisayarda Diablo ve Daggerfall oynadım. Bu soruları cevaplarsan benide FRP dünyasına iticeksin. Sıkı dur geliyor:
1- Wooden elfler hakkında bilgi verirmisin?
2- Kendi başıma FRP oynıyabilirmiyim?
3- Player's HB, DM Guide, zarlar, FR boxed set ve adını bilmediğim şeylerin hepsi bana kaça patlar?
4- 1d4, 2d6, 1d12 falan diyorsunuz, bu ne demek?
5- Forgotten Realms'da senaryo varmı yoksa kendin mi uyduruyorsun?
6- DM'ler büyü yaratabilirmi? Mesela Kotak büyüsü 5 turn boyunca uçmanı sağlar, 2 kuş tüyüne bakıp dua edip sonra tüyleri sallayınca uçarsın gibi.
Derya "Lord Of Stormwind" Sapan, İhsaniye/Bursa

NIERDRE: Merhaba Derya! Aman yavaş bi dakka hemen sorma soruları öyle. Bu aralar üzerimdeki bahar yorgunluğunu atamadım, sorulara cevap vermek için bayağı bir konsantre olmam gerekiyor.
1- Wood Elfler adlarından da anlaşılacağı gibi odundan yaratılmışlardır. Daha çok sulak ve bol güneş alan ormanların en derin yerlerinde yaşarlar... falan dermişim şimdi...
Wood Elfler ya da diğer adlarıyla Forest Elves veya Green Elves bütün elfler arasında elf olmayan diğer ırklara karşı, özelliklede insanlar, en az tolerans gösterenlerdir. Hatta diğer elflerle bile çok anlaşamazlar çünkü onların diğer ırklarla olan ilişkileri yüzünden çok yumuşadıklarını düşünürler.
2- FRP derken kastın AD&D oyun sistemindeki oyunlar ise hayır oynayamazsın. Beni şu ana kadar tek başıma oynadığım bir tane oyun var. Onlarda hani sağdaki kapıdan gidersen sayfa 33'e, soldan gidersen sayfa 69'a git diyen kitapçık oyunlarından.
3- Başlangıç için gerekli olanlar $75.00 tutuyor ama ondan sonra lazım olan kitapların sayısı çok olduğu için yüzlerce dolar tutar. O yüzden FRP'de uzmanlaşmadan pek fazla kitap alma. Ne ilgini çekiyorsa sadece onu al.
4- AdB desek; A kaç kez atılacağı, dB'de kaç yüzlü zar olduğunu belirtir. Limit sonsuza giderken, ay aman yani bu durumda 1d4, bir kez dört yüzlü zar atılacağını, 4d8, dört kez sekiz yüzlü zar atılacağını gösterir.
5- FR'de geçen tonlarca senaryo var. Bunların bir kısmı çok kısa hikayeler, bir kısmı da oldukça önemli olayları kapsayan senaryolar. Tabi sen istersen kendin de senaryo yazabilirsin. Çoğu DM'in yaptığı bu zaten.
6- DM'lerde NPC büyücülerine vermek için büyü yaratabilirler ama bu demek değilki en abartılı büyüler olcak bunlar. Kurallar çerçevesinde, güç dengesini bozmayan güzel büyüler yapabilirsin.
Bu arada sana Bursa'dan bir arkadaşımın numarasını veriyorum. Ararsan sana yardımcı olucaktır. Yasin: 253 85 87
Kerem Kutman... Uzun zamandır haber çıkmıyor senden. Meraklandım valla.
Cengiz Selçuk... Oyuna başladın mı?
Onur Sakarya... DarkSun ölemez, ölmedi. Sen Athas'ın yağmur yağan çöllerinde benim için, eski günler anısına, ağıt yakarak dolaşmaya devam et. Lütfen!
Kıbrıs'ta FRP oynamak istiyenler EREL ELBASI <erele@yahoo.com> ve ALPER ATAY <969006@turing.emu.edu.tr> ile irtibat kursunlar.
Kütahya'da FRP oynamak isteyenler, Küt. Üni. Merkez Kampüsü, Makina Müh. 1. sınıftan Ahmet Aksoy'u bulsunlar. Dersler nasıl bu arada Ahmet?
Bu arada ÖSS'ye giren herkesin sınavı iyi geçmiştir umarım.
Bir söz de bana yakın oturan arkadaşlara. Çok acil sorularınız olduğu zaman ne mektup yazın (cevaplanması en az 3 ay) ne de e-mail atın (1-2 hafta). Ne mi yapın? Uğrayın bana... Evdeysem, oturup birşeyler içerken FRP muhabbeti yapar isterseniz Magic de oynarız. Bence daha cazip. Evim hepinize açık. Vallahi evin etrafında büyülü tuzak yok. Çok ciddiyim...
Son sözüm ise hayırsızlar listemin git gide daha da büyümesi. Daha önce de dediğim gibi FRP'ye başlarken devamlı bana işi düşen ama işleri bitince bir daha asla arayıp sormayan insanlar bunlar.
Mayıs'ın ikinci haftası buluşmak üzere.
Mayıs'ın ikinci haftası buluşmak üzere.
Bu söyliyeceğim son dakika haberi. Bu haberi verebilmek için yazıyı tekrar gönderdim dergiye.
Hatırlarsınız bir ara bana Zartroxan denen biri tehdit mektupları yazıyordu. Birkaç arkadaşı ile benim ipimi çekmeye hazırlandığını falan söyleyip bana laf atıyordu. Herneyse... Bugün bir arkadaşım, beraber birçok anılarımızın olduğu sevdiğim bir arkadaşım bana o mektupları yazanın kendisi olduğunu söyledi. Bunları şaka amacıyla yazmış. Ben bu mektupları aldığım zaman ne kadar üzüldüğümü hatırlıyorum. Böyle nefret dolu bir mektubu nasıl şaka olsun diye yazdığını hala anlıyamıyorum. Üzüldüm, yıkıldım.
Arkadaşım, nasıl böyle birşey yapabildin???
"Sweet Water And Light Laughter Until Next"

☒ Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

Yazıma başlıyorum ama biliyorum ki patrondan hayvan gibi küfür yiyeceğim.
"yine mi İngilizce karakter ile yazdın ulan..." diyecek ama yok işte, Windows'un bendeki versiyonun da Multi Language supportunda Yunan var ama Türk yok. Aslında olay Özgür'de bitecek gibi bir his var içimde ya neyse...
Devam ettirdiğim bir köşe vardı, Web Konsepti ile alakalı. Aslında bir kitaptan tercüme yapıyordum. Geçen ay Türkiye'de olmam dolayısı ile (aslında Türkiye'de olmam ile hiç alakalı değil kitabi inek gibi yanımda getirmememden kaynaklanan bir sebeb bu) bu köşeyi devam ettirememiştim. Fakat San Francisco'ya geri geldiğimde gördüm ki, zaten yazacak çok bir şey de kalmamış. Olanların çoğunu yazmışım. Öyle ise dedim kendi kendime, başlatalım bakalım yeni bir işkence, zorunluluk, sahsiyetsizlik de alalım boyumuzun ölçüsünü. Yalayalım yine tükürdüklerimizi ve uzanalım sonu gelmeyecek, çözülemeyecek bir fenomen'a.
Aynı kalıplarda web sitesi hazırlamaktan bıkmışsınızdır sanırım. Yeni bir şeyler yapmak, sitenize hareket katmak istiyorsunuzdur. Fakat bilgi eksikliği belki de daha büyüğü teknik yetersizlikler sizi sinirlendiriyordur.
"Ah ulan bir T1'im olsa idi, yada onu bırak bir ISDN hattım olsa idi, ne web sitesi hazırlardım be..." gibi düşünçeler beyninizden geçiyordur herhalde. Belki de nedir ulan bu T1 veya ISDN bile diyorsunuzdur. Eğer durum böyle ise siz daha yapabileceklerinizin farkında bile değilsiniz demektir.
Düşünün ki Türk Telekom evinize sırf Internet te kullanmak üzere bir hat çekti ve bu hattın hızı da 56.6 K lık bir modemin iki katı hızında. İşte buna ISDN deniyor.
Eğer hattın hızı 56.6 K lık bir modem yaklaşık 30 katı kadar ise işte buna T1 denir (Kabaca böyle açıklayayım dedim).
Artık elinizin altında böyle bir güç var iken neler yapabileceklerinizi siz düşünün.
Hiç Microsoft Car Point adlı siteyi ziyaret ettiniz mi ?
(http://carpoint.msn.com/)
IE ile ziyaret etmenizi salık veririm. Neyse bu site ile tanışmam yaklaşık 2 seneyi geçmiştir. İlk girdiğimde beni en çok etkileyen yani Surround Video olmuştu. 360 derecelik panoramic kamera ile çekilmiş araba içlerinde her tarafı görebiliyordunuz. Amerika'ya döndüğüm de ilk aradığım şey Panoramic kamera oldu, aslında bu panoramik kamera'yı geçen sonbaharda Berlin'de de bok gibi aramıştım ama bir Allah'ın kulu da olaydan haberdar değildi.
Allah'tan burada var onlardan ama şimdi size haftalık kira fiyatını söyleyince burada olmasının bir anlamı olmadığını göreceksiniz. 700 dolar. Evet tam tamına 700 dolar. Yok artık di mi? Evet yok işte o yüzden.
Car Point'te surround video harici bir ilgimi çeken de ".asp" uzantılı web sayfaları olmustu. Ne bunlar demiştim o zaman kendime. Daha sonra araya başka işler girdi ve unuttum gittim.
Şimdi size anlatacağım konu içerisinde bu sorunun cevabını da bulacaksınız.
Microsoft' un Internet Information Server'inin içinde gelen Active Scripting adlı özellik sayesinde .ASP uzantılı web sayfaları hazırlayabilirsiniz. Active Scripting in tek yaptığı şey ise .ASP uzantılı text dosyasını okumak ve yorumlamaktır.
Bu text dosyasını nasıl olusturacağınızı ise siz seçeceksiniz. Eger bu işin ustadı iseniz o zaman notepad bile işinizi görur. Ama yok ben öğreneceğim derseniz o zaman yapmanız gereken Microsoft'un Visual InterDev adlı kitine sahip olmaktır. www.microsoft.com dan daha detaylı bilgi alabilirsiniz. 499 dolar, liste fiyatı.
Visual InterDev dinamik web siteleri yaratmak için gerekli olan bir

INTERNET TOP 100 SITES

Gelen email larda benden web adresleri istiyorsunuz. Bende burada buldugum bir kitaptan "Dunyanin en cok trafik alan 100 sitesi"nin adresini vermek istiyorum.

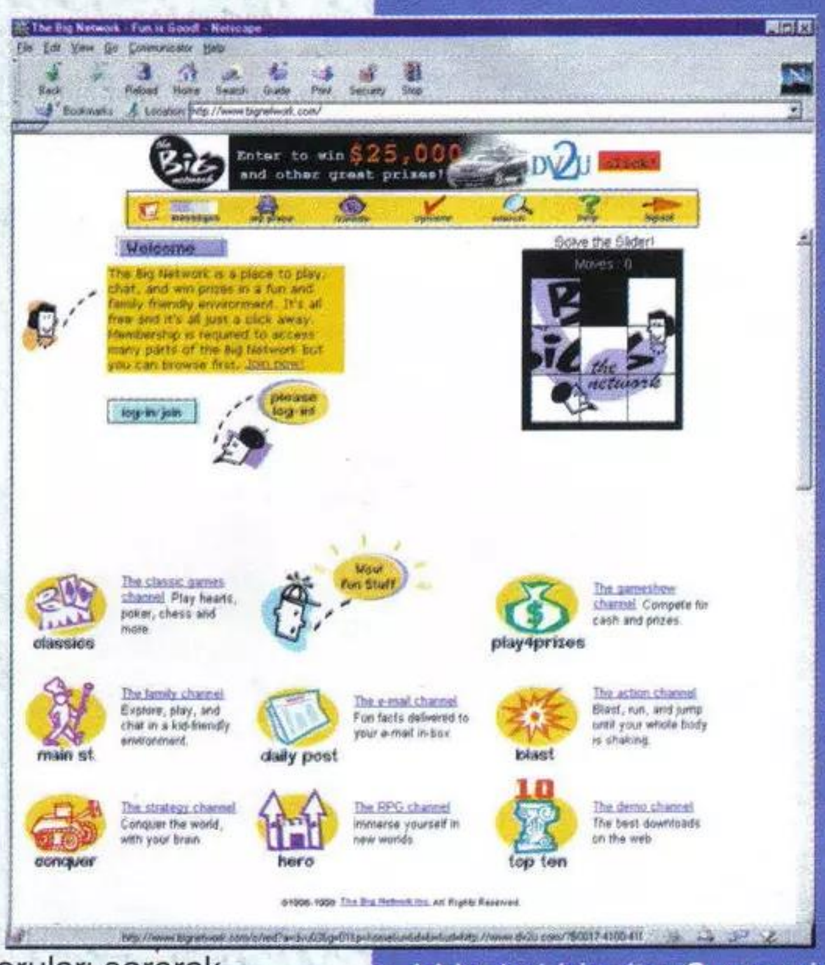
1-Netscape Corp. : home.netscape.com
2-Yahoo : www.yahoo.com
3- Microsoft Corp. : www.microsoft.com
4- PathFinder : www.pathfinder.com
5- Excite : www.excite.com
6- Altavista Search Engine : altavista.digital.com
7- Disney.com : www.disney.com
8- ICQ : www.mirabilis.com
9- Lycos : www.lycos.com
10- Infoseek Search Engine : www.infoseek.com
11- USA Today : www.usatoday.com
12- CNET : www.cnet.com
13- Hotwired : www.hotwired.com
14- GeoCities : www.geocities.com
15- WorldCom: www.wcom.com
16- Filepile : www.filepile.com
17- Alta Vista Technology : www.altavista.com
18- Macromedia : www.macromedia.com
19- Go2Net : www.go2net.com
20- Tripod : www.tripod.com
21- Ziff Davis : www.zdnet.com
22- America Online Members : www.aol.com
23- Sony : www.sony.com
24- Whowhere : www.whowere.com
25- Progressive Networks : www.real.com
26- Deja News : www.dejanews.com
27- Apple Computer Inc. : www.apple.com
28- California State Government : www.ca.gov
29- Internet Movie Database : www.imdb.com
30- Windows 95.Com : www.windows95.com
31- Xoom : www.xoom.com
32- Imagine Publishing : www.imaginegames.com
33- Bloomberg Online : www.bloomberg.com
34- Toms Hardware : www.tomshardware.com
35- RSACI : www.rsac.org
36- American Singles : www.as.org
37- Mp3.com : www.mp3.com
38- IBM : www.ibm.com
39- BigYellow : www.bigyellow.com
40- Planet Direct : lightspeed.planetdirect.com
41- Internet.Com : www.internet.com
42- WebChat Broadcasting : www.wbs.net
43- Total Annihilation ; www.totalannihilation.com
44- CMPNet: www.cmpnet.com
45- TUCOWS Software : www.tucows.com
46- Chathouse : www.chathouse.com
47- Filez: www.filez.com
48- Newsworks : www.newsworks.com
49- New York Times : www.nytimes.com
50- Romance Makers : www.romancemakers.com
51- Hit the Beach : www.hitthebeach.com
52- Total News : www.totalnews.com
53- CBS Sportline : www.sportsline.com
54- Intel Corp. : www.intel.com
55- Super News : www.supernews.com
56- WinZip : www.winzip.com
57- Casino Fantasy : www.casinofantasy.com
58- NetAddress : netaddress.usa.net
59- Times Mirror : www.tm.com
60- Talk City : www.talkcity.com
61- NASA : www.nasa.gov
62- Red Hat Software : www.redhat.com
63- 100Hot : www.100hot.com
64- EL33T Warez Sites : www.el33t.com
65- Wall Street Journal: www.wsj.com
66- CDNow : www.cdnow.com
67- The Globe : www.theglobe.com
68- Capcom : www.capcom.com
69- Soccernet : www.soccernet.com
70- GameSpot : www.gamespot.com
71- The X-Files : www.thex-files.com
72- Amazon : www.amazon.com
73- McAfee Software : www.mcafee.com
74- Beseen : www.beseen.com
75- Titanic : www.titanicmovie.com
76- 3Com ; www.3com.com
77- WinAmp : www.winamp.com
78- Sun Microsystems : www.sun.com
79- Dave's video game Classics : www.daveclassics.com
80- Screensaver : www.screensaver.com
81- NHL : www.nhl.com
82- Paralogic Corporation : www.paralogic.com
83- MIRCX : www.mircx.com
84- Tomorrow Never Dies : www.tomorrowneverdies.com
85- The Creative Zone : www.creaf.com
86- Symantec Corp. : www.symantec.com
87- MSN : www.msn.com
88- Blue Mountain Arts : www.bluemountain.com
89- Canon : www.canon.com
90- Art Bell Web Site : www.artbell.com
91- DogPile : www.dogpile.com
92- CarlingNet : www.carlingnet.com
93- Adobe Systems : www.adobe.com
94- GTE Superpages : superpages.gte.net
95- Washington Post : www.washingtonpost.com
96- InfoSpace : www.infospace.com
97- 1998 Australian Open : www.ausopen.org
98- Onsale Internet Auction : www.onsale.com
99- Nasdaq Stock Market : www.nasdaq.com
100 - Planet Quake ! : www.planetquake.com

arabirim gibi çalışır ve size bu sayfaların hazırlanmasında yardımcı olur. Bu tür programlara "Integrated Development Envıronment" adı verilir. Çok da önemli değil zati ne dendiği, ne iş yaptığı önemli değil mi? Yani demem o ki bu tür programların genel özelliği olan kullanım kolaylığı ve yaratma sırasında ki yardımcı "wizard" lar falan Visual InterDev'da vardır.
Korkmayın o yüzden.
Şimdi size çok kısaca dinamik bir web sitesini Visual InterDev ve Internet Information Server 3.0 ile nasıl hazırlıyabilirsiniz onu anlatmak isterim.
Hazırlamaya çalışacağımız sitenin bir örnegini *http://www.iunknown.com/new.asp* adresinde IE ile gorebilirsiniz.
Iunknown.com adlı sitenin hazırlanması hiç de öyle saatler sürmedi. Visual InterDev ile bu iş cabucak halledildi.
İlk olarak Visual InterDev'i çalıştırın ve Web Project Wizard'ı başlatın.
"Yaw Timur'um nereden buluruz biz bu InterDev midir nedir, o şeyi?" Arkadaşlar tamam haklısınız ama sıkılmadınız mı artık hep aynı şeyleri yapmaktan. Gelin size yeni bir şeyler göstereyim. Arayın Internet'i belki de bulursunuz. Kim bilir ki?
Neyse Web Project Wizard'ı başlattıktan sonra gerekli kısımları doldurun. Projenize bir isim verdikten sonra orada bir SEARCH seçeniğini göreceksiniz, eğer onu aktif hale getirirseniz o zaman web siteniz için hayalini kurduğunuz SEARC yani ARA'ma olayını da tek bir tuş ile bitirmiş olursunuz.
Visual InterDev geri kalan işleri sizlere gerekli soruları sorarak halleder. En önemli kısımlardan bir olan database baglantısını gerçekleştirmek ise yine çocuk oyuncağı kadar basittir.
Microsoft bu konuda böyle bir çalışma yapmış. Allaire firması *(www.allaire.com)* ise Cold Fusion gibi bir seçenek sunmuş ortaya. İnceleyin bakın hangisi hoşunuza gider ise artık.
Bütün bu hayal gibi gelen anlatımların yanında öyle bir web gerçeği var ki karşımızda, derdimiz su GIF dosyasını napsam da 20 K dan 15 K ya düşürmek oluyor.
Olsun canım o da bir dert, onun da çaresine bakarız. Işte size GIF dosyaları ile alakalı 5 Püf Noktası :
1- Bir kere yaptığınız resmi illa 256 renkte save edeceksiniz diye bir sey yok. Düşük renkler de bir deneyin bakalım, belki kalitesi değişmez ama dosya büyüklüğü kesin değişir. Kullandığınız grafik programına göre bu azaltma işini yapabilirsiniz. (Grafik programlar ile ilgili bir adres size, mavra olsun biraz *http://www6.zdnet.com/cgi-bin/texis/swlib/hotfiles/mlt.html?x=1&Utext=graphics+internet+web+webster+xara+create+file+&UTcat=internet&UTsubcat=publishing+tools*)
Yok eğer bir grafik programında yapamıyorsanız *http://www.websitegarage.com/wsg/scripts/states/start.cgi?origin=wsg&page=/index.html* gibi siteleri ziyaret edebilir ve işinizi online yapabilirsiniz.
Ayrıca birden fazla yerde kullanabileceğiniz bir resim var ise kesin onu kullanın. Böylece resim bir kere browser in Cache ine yüklendikten sonra ha 1000 kere ha 1 kere yer almış o sayfada hic farketmez.
2- İlla bir iki güzel yazı yazacağım diye GIF ler kullanmayın, zaten JPG falan kullanıyorsanız, yazı için siz kendinizi atın. Neyse gidin Cascade Style Sheet işine bulaşın. Hem birşeyler öğrenirsiniz hemde güzel güzel istediğiniz gibi yazılar yazarsınız sayfanıza. *(http://www.zdnet.com/products/htmluser/css.html)*, her browser görmez o ayrı.
3- Az yer tutsun diye 256 rengin altında save ettiğiniz gif'lere (eğer ekran çözünürlüğünüz 16 bit ve üzeri ise) bir de 256 renk çözünürlükte bakın. Renk farkları olabilir.
4- Transparan gif'lerde background rengini veya herhangi başka bir rengi emmenin dosya büyüklüğüne hiç bir etkisi yoktur.
5- Gif'e çevirdiğiniz orjinal resmi kesinlikle saklayınız, gif'den jpg'e veya başka bir formata (RGB) çevirmek ve sonradan tekrar gif'e çevirmek kaliteden %50 götürür.
Bu ay pek e-mail gelmediği için, mail yayınlamadım. Internet ile ilgili her türlü sorununuza yardımcı olmak için e-mail'lerinizi bekliyorum. Ama lütfen soru sormak için değil de, gerçekten merak ettiğiniz konulara değinin.
Gelecek ay görüşmek üzere...

☒Timur Çataklı
timur@gsmnet.com

http://www.bignetwork.com

Türkiye'ye bir geldim ki Kamer'de Age Of Empires fıtınası esiyor (sonra dergi neden geç çıkıyor, di mi ama???). Engin abla kadınlığından sıyrılmış ve bir Choson kaplanı haline gelmiş. Patron Emin, Engin Ablanin oynak ruhu ile kendi işadamı ruhunu birleştirmiş ve ucuz abi bunlar diye devamlı Shang oynuyor, falan filan...
Neyse bizi adamdan sayıp da fazla oynamadılar ama sağolsun Internet bu konuda da bana yardımcı oldu. Gittim www.zone.com a (IE lazım) yükledim software'imi ve başladım AOE'mi oynamaya. Ne zaman giderseniz gidin ortalama 1000 kişi vardır, biri ile illa ki oynarsınız.
Neyse lafı uzatmayayım esas konuya geleyim:
Bu aralar zone.com tipi siteler moda. BigNetwork de bunlardan biri.
Sayfalarının yapımında ben de çalışıyorum. Bignetwork, *www.play4prizes*, *www.gametv.com* ve bunun dışında iki firmanın daha ortak birleşimi bir site. Şu an olayın çok daha başında ama ileriye yönelik ümit veriyor.
Şirket sırlarını da açıklamayayım artık. www.zone.com da multiplayer olarak oynamanıza olanak veren software'i yazan kişiler artık bignetwork de çalışıyor. Yani, yeni versiyonlarını yakında bu sitede görebilirsiniz. Sakın öyle kolaymış gibi bakmayın bu işlere. Milyon dolarlar konuşuluyor.
Bitti.



Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW ve #dalga odasındaki chat manyakları V5.01beta

Brother: AOE sayesinde kanka listesine bi kişi daha eklendi. Ama AOE oynama saatlerimiz tutmuyo kaç zamandır. Yani, yenemiyom uzun zamandır :)
|DarkLord|: Walla bu ipnayı ne kadar yalasam az. Darkım- Lordum, sayende firewall'u kurdum. :P
Diabolique: Olay geceden beri kaç çentik attın bakem listeye :).
Elenor: Falcı bacı... yeni kanka... mızıldak kardeş... Yok kaç zamandır, yeni "kötü" fıkralar var, gelse de bi anlatsam ehe.
kedi: Sen kalk, bayramda taaa oralardan buraya gel ve arama hiç. Oldu mu bea kraliçem uhuhuuhu.
Luise: Yakında çok meşhur olacak. Onun için bundan sonra hep buraya yazıcam. Belki meşhur olunca unutmaz beni... :P
nitro: Olm şu yıllık çıkınca bende görmek istiyom. O kadar yazı yazdık hakkında, ipnadır felan diye.
ramones: Görev adamı, aklı başında IRC insanı... Ha bi de Load RullaZ! ehe
viki: O kadar kötü espri yapmama rağmen, vikvik dememe izin verdi. Sevdi beni... ehehe :P
|zu|: Nerde o eski sabahlamalar. Bi gociye söz geçirip de akşamları chate gelmiyo. Ya da beni artık sevmiyo uhuhuhuhu.

ON-LINE GAMING

Sıcakların gelmesiyle birlikte ayıla bayıla oynamaya çalıştığım oyunlar hala Turnet tarafından sabote ediliyor. Ama azimle şey yapan şey yapar diye kendimi avutup tekrar tekrar denemeye devam ediyorum (bu ay bayarsam tek sebebi budur).

Neyse haberleri verim ben:

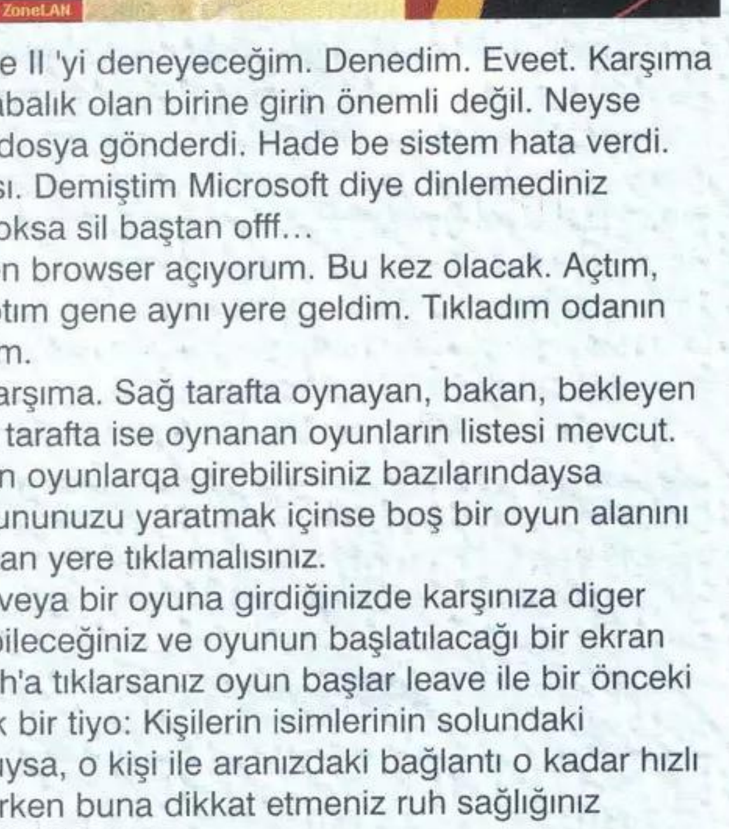
- Yeni haber yok. Quake 3 falan çıkmadı, yalan bunlar inanmayın.

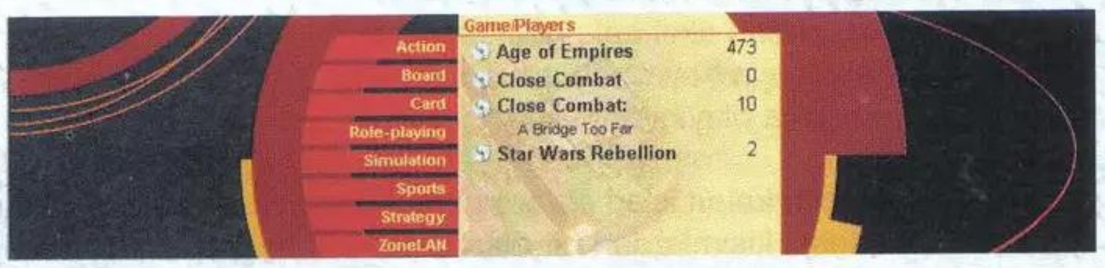
Haberlerin sonu

Bu kez her bi noktaya özenle parmak basan Microsoft'un oyun konusunda yediği haltları hep beraber irdeleyeceğiz. Bu Microsoft şirketini bilirsiniz, neredeyse hepinizin bilgisayarında bulunan Windows 95 isimli virüsü üreten şirket.
İşte bunlar oyun işine de girdiler. Oyun yazıyorlar, bi tane (sadece bi tanecik hehe) Online Gaming Networkleri var.
Mesela ayıla bayıla zevkle oynanan, derginin geç çıkmasının sebebi olan (benim yazım da o yüzden gecikti patron :) oyun Age of Empires bi Microsoft halt yemesi. Ayrıca bi sürü daha oyunları var. (Ayrıntılı bilgi için bkns *http://www.microsoft.com/games*))
Bu adamların oyun networkü ise "Internet Gaming Zone" olaraktan tabir ediliyor. Bu zone'da yaklaşık olarak 30 tane oyun oynanabiliyor. Hatta ben bu oyunların bi de listesini vereyim siz seçin içinden oynayacağınızı :

Action: Frogger, Hellbender, Jedi Knight, Outlaws, Outwars, Quake 2, Xwing vs Tie Fighter
Board: Backgammon, Battleship Classic Edition, Boggle, Checkers, Chess, Go, Monopoly Star Wars Edition, Pictionary, Reversi, Risk, Scrabble, Sorry! (hehe bunun bi oyun olduğuna emin diilim ama neyse yazayım ben orada yazıyor)
Card: Bridge, Cribbage, Hearts (afferim), Spades
Simulation: CART Precision Racing, Fighter Ace, Flight Simulator 98, Monster Truck Maddness
Sports: Golf 3.0
Strategy: Age of Empires (haliyle), Star Wars Rebellion, Close Combat

Zone'a bağlanmak oldukça pratik bir şekilde gerçekleşiyor (o kadar para bende olsa neler yaparım ahhh ah). Öncelikle bir adet Internet Explorer 4.01 veya üstü buluyorsunuz (kullanılmış da olabilir ama o zaman gaz yapabiliyor) Bulduysanız ya da varsa
http://www.zone.com adresine bağlanıyorsunuz. Burada karşınıza **Play Games Now, New Player SignUp** ve **More Information** yazılı bi ekran geliyor. Şayet buralara ilk gelişiniz ise öne kaydolmanız gerekiyor. Bunun için **New Player Sign Up**'a giriyorsunuz. Burada secerenizi girdikten sonra sizi software setup ekranına götürüyor ve Zone için gereken software'i makinanıza kuruyor (çok basit, helpdesk falan gerekmez).
Software kurulduysa artık zone'a girebilirsiniz. Girişte karşınıza çıkacak username/password olayını uygun şekilde halledebilirseniz zona daldınız demektir. Gelen ekranda ortada oyun türlerini içeren bi liste göreceksiniz. Bunlara tıkladığınızda ortadaki alanda o türde zonda oynanabilen oyunların listesi çıkacaktır. Bu listelerden oynamak istediğiniz oyunu seçip üstüne tıklayın (bazı oyunları oynayabilmeniz için oyunların daha önceden diskinize kurulmuş olması gerekiyor).





Ben örnek olarak Quake II 'yi deneyeceğim. Denedim. Eveet. Karşıma bir oda listesi çıktı. Kalabalık olan birine girin önemli değil. Neyse girdik içeri. Sistem 1-2 dosya gönderdi. Hade be sistem hata verdi. Userbilmemne dll hatası. Demiştim Microsoft diye dinlemediniz okudunuz. Şimdi işin yoksa sil baştan offf...
Azmediyoruz ve yeniden browser açıyorum. Bu kez olacak. Açtım, yazdım, tıkladım vs yaptım gene aynı yere geldim. Tıkladım odanın kapısına, evet, içerdeyim.
Güzel bir ekran geldi karşıma. Sağ tarafta oynayan, bakan, bekleyen oyuncuların listesi; sağ tarafta ise oynanan oyunların listesi mevcut. Bazı oyunlarda oynanan oyunlarqa girebilirsiniz bazılarındaysa giremessiniz. Kendi oyununuzu yaratmak içinse boş bir oyun alanını seçip ortadaki host yazan yere tıklamalısınız.
Bir oyun yarattığınızda veya bir oyuna girdiğinizde karşınıza diger oyuncularla chat yapabileceğiniz ve oyunun başlatılacağı bir ekran açılıyor. Burada Launch'a tıklarsanız oyun başlar leave ile bir önceki ekrana dönersiniz. Ufak bir tiyo: Kişilerin isimlerinin solundaki gösterge ne kadar doluysa, o kişi ile aranızdaki bağlantı o kadar hızlı olacaktır. Oyuncu seçerken buna dikkat etmeniz ruh sağlığınız açısından oldukça önemlidir.
Ek bilgi olarak belirtteyim: Microsoft şu sıralar yeni bir Zone yazılımı geliştiriyor. Beta aşamasında olan bu yazılımı kullanarak Netscape kullanıcıları da Zone hizmetlerinden faydalanabileceklermiş.
Aslında Age of Empires oynamak için bu kadar kasmak normal karşılanabilir ama Quake 2 oynamak için Zone'a girmek azıcık kendi kendine işkence. Hani connect quake2.raksnet.com.tr da yazabilirsiniz bu daha kolay :)
Canım sıkıldı yazı da kısa oldu, bir de tavla olayına baktım Zone'da. İyiki de bakmışım. Hiç bi software yüklemeden oynanabilen oldukça başarılı bir tavla alanına girdim. Rakip olarak 32'lik Ohio'lu bi hatun buldum ve oynamaya başladım. Önce meraba meraba şeklinde başlayan muhabbet sonra fotograf göndermeye icq'laşmaya falan gitti (başka bişi yok valla). Bu arada hatun beni yendi acaip bozuldum çıktım alandan aramam sormam artık onu da :)
Eveeet bu aylık da bu kadar. Bi şey daha eklicem. Emeğe saygı olayı. Microsoft'da para çok beleş. Ama yerel girişimlerimizin böle şansları yok (anlayan anlar artık).
Sağlıcakla kalın. Fazla oyun oynamayın. Dergiyi okuyun yeter. Çıkın dışarı havalar da güzel. 4 saat oyun oynayacağınıza 20 km yürüyün, böylece sağlıklı kalırsınız. Erkekler kızlara, kızlar erkeklere takılın. Hamburger falan yiyin. Hatta Ayse Teyze'nin mantılarından bile yiyebilirsiniz. Ama Dergiyi muhakkak okuyun.
Bir de son bi ricam var: BANA MAIL BOMB YAPMAYIN !
Hadi kalın sağlıcakla, tertemiz bi dünyamız da olucak bi ara....

☒Mennan "Gumba" Kara
Gumba@kurbaga.com
Bulunabileceği yer: http://games.raksnet.com.tr/chat

DON'T PLAY WITH YOURSELF

CONNECT QUAKE.RAKSNET.COM.TR

HTTP://GAMES.RAKSNET.COM.TR

GAMES@RAKS.NET.TR

ANOTHER WORLD

Saat 23.00 {tarihin bir önemi yok}. Zibil gibi internete bağlanmaya çalışıyorum ama nafile. Kahrolası analog hattım bana ihanet ediyor. Bağlanmam lazım çünkü yazımı bitirdim mail atacağım dergiye. E biraz da chat yapsam fena olmaz tabii. Bak hala meşgul. Allahım bundan 40 yıl sonra falan torunlarımız {yada onların torunları} zavallı dedelerimiz o zamanlar telefon hatları ile amma uğraşmışlar deyip makinelerindeki uydu kartından hiç kasmadan internete bağlanacaklar belki de. Ama ne yapalım bundan 40 yıl öncesinde de internet yoktu {bu arada hala daha bağlanabilmiş değilim}. Yani gel gör ki bundan 40 yıl önce bir dergide yazar olsam demeki ki posta güverciniyle falan yolluyacaktım yazıları. Bu ne yaaa olmazki bu kadar 41 kere denedim nerdeyse alala. Eğer bu satırları okuyabiliyorsanız bilin ki bağlanabilmişimdir. Eğer okuyamıyorsanız {nasıl yani ?} bilin ki ya bağlanamadım, ya sinirden bilgisayarı parçalamadım ya da default bahane dergi battı :P. Bir dahaki aya kadar kendinize iyi bakın.

IRC KÖLELERİ : Arnold {Adam yok, uçtu sanki yokoldu, öldü mü kaldı mı kimse bilmiyor}, **Ghozy** {Gözim en son iş arıyordu. Gel yanıma çırak ol diyorum istemiyor ehe}, **Legolas_Q** {Kankimden de haber yok gözükmüyo bu aralar}, **Umberto** {Vallaha onu da görmüyorum ehe kör oldum galiba ben gören olursa selamımı söylesin :) }, **Remote** {Ğ remote bu ay ben homoyum diye internete ilan vermiş eheh}, **Savas** {Acc.u biten savaş'a bu ay amerikan yardımı yaptım biraz <hacking rulaz> ! }.

Özgür "Bağlandım" GÜLTEKİN

STEEP SLOPE SLIDERS

Daha önce hiç snowboard yaptınız mı bilmiyorum ama evinizde bir Sega Saturn varsa ve sanalda olsa bu tecrübeyi yaşamak istiyorsanız bilgisayarcınızdan isteyeceğiniz oyun Steep Slope Sliders olmalı. Cd yi Saturn'ünüze takıp biraz bekledikten bu sanal heyecanı yaşamak için start'a basmanız yeterli. Snowboard yapmak aslında sandığınız kadar da kolay birşey değil. İlk önce kendinize en uygun karakteri seçmelisiniz. 4 ayrı ülkeden 4 değişik snowboardcu mevcut oyunda. Aslında hangisini seçeceğiniz o kadar da önemli değil. Çünkü sonuçta hepsi aynı hareketleri yapabiliyorlar. Tek fark hareketleri değişik tuşlarla yapmaları. Siz beğendiğiniz bir tanesini seçin fark etmez. Karakter seçimini halletikten sonra son engel nerede snowboard yapacağınıza karar vermek. Bunun içinde oyunu yapanlar 7 değişik ve güzel pist hazırlamışlar bizlere. Gelin isterseniz benim bile iyi bilmediğim bu pistleri hep beraber tanımaya çalışalım.

Rusya: Yoldaşlar her ne kadar kapitalizme yeni yeni alışıyorlarsa da snowboard onlar için gerçek bir eğlence. Uçsuz bucaksız Rus dağlarında uzun ve tehlikeli bir mücadele bekliyor sizi. **Amerika:** Her oyunda mutlaka vardır zaten Amerikasız olmaz nedense. İşte bu bölümde Amerikanın bilmem hangi eyaletinde bir dağda geçiyor. **Japonya:** Çekik gözlü dostlarımızın ülkesinde de sizi birçok zorluk bekliyor. Benden söylemesi. **İtalya:** Çizmede de durumlar pek farklı değil aslında. Yol boyunca çıkan kayalara ve ağaçlara dikkat edin derim ben. Tekrar **Japonya:** Burası yine Japonya'a geçiyor işte. **Yeni Zellanda:** Bu bölüm aslında Snow board park ismi ile geçiyor. Bence oyunun en kazık bölümü. Sadece yeterince ustalaştıysanız gelin. **Kanada:** Kar, soğuk ve snowboard deyince hemen aklıma Kanada geliyor nedense. İşte sizinde tahmin ettiğiniz gibi bu bölümde orada geçiyor. Haydi kolay gelsin. Evet kafanıza göre bir oyuncu ve pist seçtikten sonra tüm yapmanız gereken arkanıza yaslanıp oyunun tadını çıkartmak. Yalnız oyunda sadece snowboard üzerinde durmaya çalışmıyorsunuz tabii ki. Mümkün olduğu kadar çok artistik hareket yapıp yine mümkün olan en kısa zamanda parkuru tamamlamalısınız. Oyuncuların ne tip harektleri yapabildikleri oyunla beraber gelen manual'de zaten var. Siz sadece bu hareketleri kafanıza göre yapıp puanları kapın. Mücadeleyi seven, snowboard'dan hoşlanan ve stress atmak isteyen herkese bu oyunu tavsiye ederim.

QUAKE

Sega Saturn'de 3 D oyunları severek oynayanlara çok güzel bir haberim var. Bu ya size Quake I'i açıklıyorum. Hepimiz biliyoruz değil mi bu oyunu. Hım dur bakim sen ordaki boş boş bakan. Sen bilmiyorsun galiba oldu. Ok o zaman baştan alalım herşeyi. Önce toz ve gaz bulut vardı. Sonra... Yok yav bu da çok baş oldu. Neyse Wolfstein adlı oyunu mutlaka görmüş veya duymuş olmalısınız. İşte bütün bu tür 3 D oyunların atası o sayılır. Bu oyunun para yaptığını gören id software Doom oyunu sürdü piyasaya. Baktılar tutuyor hadi yeni bir oyun motoru yapalım şöyle grafikleri falanda güzelleştirelim diyerek işe giriştiler ve ortaya Quake çıktı. O zamanlar Sega mega yok tabi. Pc de oynuyorduk biz oyunları. Sonra Sega Saturn gibi konsol makinelerinin yayılmasını fırsat bilen yapımcılar hadi birazda oradan ekmek yiyelim diyerek en sonuda Quake I'i de Sega'ya uyarlamışlar. Bizede oyunu açıklamak düştü tabi ki. Quake bilinmeyen bir ortamda yine bilinmeyen bir sebepten dolayı bir dolu insanın ve yaratığının size saldırdığı oldukça kanlı ve heyecanlı bir oyun. Tüm bu düşmanlara karşı sizin yapmanız gereken tek şey sağ salim bölüm sonuna ulaşmak. Tabi bölüm sonuna ulaşana kadar bir dolu kol indirip, bir sürü düğmeye basmanız gerekir. Üzerinize saldıran demin saydığın düşmanları saymıyorum bile. Oyun uçuk mekanlarda geçiyor demiştik zaten. Buralar ne ürettiği belli olmayan fabrikalar, terkedilmiş şatolar ve bunun gibi bir sürü fantastik ortam. Bütün bu macera boyunca size saldıran düşmanlara karşı allahtan bir dolu değişik silahınız mevcut. Makinalı tüfekler, roketatarlar ve daha önce hiç görmediğini acayipler silahlar verilmiş size. Gelelim oyunun Sega Saturn versiyonu ile Pc versiyonu arasındaki farklarına. Quake I pc de ilk çıktığında büyük bir olay olmuştu. Herkesk geceleri odasına çekilip ışıkları kapatarak bu oyunun büyüsüne kapılıyordu. Sega Saturn versiyonunda ben grafikler hariç bir fark göremedim. Sega Saturn'de grafikler mecburen {yani hızdan kazanmak için} düşük çözünürlükte. Ama onun dışında herşey aynı. Yani bu oyunu pc de görüp beğenmiş iseniz Saturn'ünüz içinde rahatlıkla alabilirsiniz. Herneyse oyun için söylenecek fazla birşey yok zaten. Eğer Quake efsanesini Sega Saturn'ünüzde yaşamak istiyorsanız bu oyunu kesin alın.

SEGA CHEATS

BLACK DOWN

Ben bu Sega Cheat köşesine yazma işini çok sevdim. Hatta yavaş yavaş Mert'in yerine de göz dikmiş bulunmaktayım. Bunu da herkesin içinde açıkça söylüyorum. Mert de artık yaşlandı zaten, girişte garip garip şeyler yazıyor (saçmalıyor desem daha iyi). Kimse bi şey anlamıyor. Benim ölüm ondan daha iyi yazar. Hem ben denenmemiş cheat yayınlamayacağım, şimdiden o konuda söz veririm. Destekleyin beni, hep beraber devrim yapalım. Bu konuda planlarımı gelecek aylarda bu köşede yayınlayacağım. Neyse bu ayki cheat'imiz. Hani oyun başlayınca "Press Start" erkranı çıkıyor ya "C" tuşuna basın, hatta basmakla kalmayın basılı tutun. Sonra bu hain işlemi "B", "A", "Up", "Left-Shift" tuşları için de yapın. "Blackhole engaged" diye bi laf duyaacaksınız. Durun daha cheat bitmedi. Oyun sırasında A-C-C-UP-Left Shift tuşlarına basılı tutup, kaymakamlığa götürüp imzalatın :). Aslında bütün bunları yapıp bir level atlayacağınıza adam gibi oyunu oynayıp paşa paşa atlayın levelların derim ben, o ayrıiii.

TOP10

1- FIFA 98
2- Winter Heat
3- NBA Live'98
4- Croc
5- Steep Slop Sliders
6- Quake
7- Virtua Cop 2
8- Fighters Megamix
9- Die Hard Trilogy
10- Manx-TT

SEGA SATURN™

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Nisan 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telefon: 212 659 26 73

YOLUN sonu

KUSMUK

Ben o satırları işkence altında yazmak zorunda kaldım. Kimse inanmadı di mi? Benim, bu salaklara böyle bir hayranlık beslediğimi düşünmediniz değil mi, sadık okuyucularım... Korkmayın hiç birinizi satmadım. Ben her zaman olduğu gibi gerçeklerden yanayım. Getirin bakayım şu son sayıyı:
İlk önce şu içindekiler sayfası, ordaki renkleri hangi optik özürlü seçiyorsa çıksın karşıma ben yaptım desin, adam olsun. News sayfası aynı tas aynı hamam işte. Pek bi şey demiyorum. Eski news tadını asla yakalayamayacaksınız. Çevirelim bakalım sayfaları. Tomb Raider 2: İyiki bi elinizde Lara Croft materyali var. Bütün sayfaları onunla doldurmuşsunuz. Total Ann: Karmakarışık, ne nerde belli değil, salak bi sayfa işte. Tam size göre. Temujin: İğrenç sayfa, iğrenç background rengi, iğrenç herşey. Giderek müzelik dergi olduğunuzu ispatlıyorsunuz. WarWind 2: Tam artık sayfalar bir nebze düzeliyor derken, şu son iki oyun sayfaları ne kadar haksız olduğumu gösterdiler bana. Teşekkür ederim size. Street Fighter Zero: Yine sağda solda iki adam, klasik sayfa işte. Fena değil. Evolution: Derginin toposu yine görev başında herhalde. Çok smooth bir sayfa, ne diyem ki? BattleSpire: Siyah renk ancak bu kadar başarısız kullanılabilir. Ayrıca yazı arasına mavra kutusu açıp yazmak da, zaten karışık sayfaya ayrı bir tat katmış. TOCA: Bu sütun tekniği hoşuma gidiyor sanırım. En azından bir değişklik işte. JSF: O uçakları oraya sayfayı doldurmak için koyduğunuz o kadar belli ki. O uçakları bulduğunuzda çakı bulmuş çingene gibi sevinmişsinizdir herhalde. Xvt: Karışık sayfa işte. Ne nerde belli değil yine. Hellfire: Ne diyem ki? Kötü mü daha mı kötü karar veremedim. Logonun küçüklüğü ne için acaba? Neyse ya.. Bıktım artık aynı eleştrilerden. Yine sonunu getiremedim derginin. Eminim daha çok şey vardır söylenecek. Hepsi için ayrı ayrı konuşmak isterdim ama biliyorum ki hiç bi şey değişmicez. Zaten artık yapmıcam sanırım bu işi...

☒Y.S.Y.

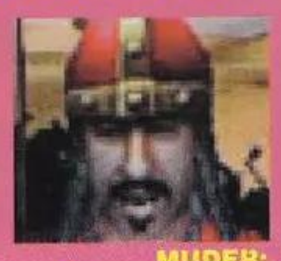
HAYALLERİMİZ VE GERÇEKLER (kendi ağzımızdan):

MEG: Gemilerim olacaktı, hatta filolarım olacaktı. Paraya para demiyecektim. Denizler benden sorulacaktı. Uff!! bu dergiler amma ağır be! Mert yazı nerde?
MERT: Aşık olacak, şiir yazacak, ay ve yıldızlara bakıp şarabımı yudumlayacaktım. Ya ne var Dilek? Git artık. Sen ne diyosun MEG? Getirdim yazıyı, Zebani oyaladı beni.
ZEBANİ: Pilot olacaktım. Göklerde süzülecektim bir kartal gibi. Ama gel gör ki Polat oldum. Bu arada Mert niye yalan söylüyorsun? Sen değil misin "sonra yazarım yazıyı" diye.
Engin Abla: İkinci bir Jean D'arc olacaktım. Erkeklere eteklerimi öptürecektim. Şimdi mi? Boşverin canıım!! Mert bağıra bağıra konuşma, zebani benim sevgilim.
TİMUR: Amerikaya gidecek, yeniden keşfedecektim. Aaa!! ama ben Amerikadayım. Bi saçmalık var bu işte. Mert'in salak salak konuşmasından oldu oldu bütün bunlar zannımca..

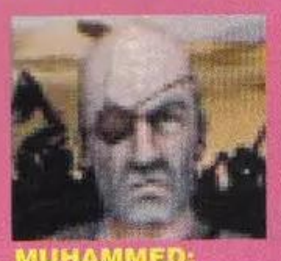
MERT'İN TELESEKRETERİNDEN MESAJLAR....

MEG: Olm yaaa, ara beni en kısa zamanda... Şu gerisayımın sonundaki olay ile ilgili konuşmamız lazım. Patlıcak bak!

ENGİN ABLA: Dedim ben sana o kadar çok içme diye. Bak kalkamamışsın iste. Kalkınca ara beni, süper haberlerim var sana.



MUDER: Abi ya, ben bu ay yazı yazmamak için canım sıkkın ayağına yatıyorum. Sen biliyon herşeyi, idare ediverç



MUHAMMED: DM arıyormuşsunuz. Benim bu sıralar çok sınavım var, yazında Amerika'ya gidiyorum. Başımızın çaresine bakın.

OZGÜR: Senin telesekreter mesajların için çok komik diyolar, onun için aradım. Pek anlamadım, ama neyse...

MERT: Haydaaaa, yanlış numara çevirmişim. Hakkaten yaa ben kimi arıyodum.. Bugün günlerden ne ki? Ben kimdim ki?

TİMUR: Dünyanın öbür ucundan arıyorum eşşoğlueşşek. Açsana şu telefonu. Zaten bıktım senin şu telesekreter mesajlarından.

BURÇAK: Mert abi, ben yenge olayına girdim. Acil bir iki taktik lazım. Şiir, miir yap bi şeyler işte. Ellerinden öperim.

ZEBANİ: Mert, şu telesekretere salak salak mesajlar bırakma bir, kalkınca beni ara, röportaj yapıcaz iki... çat!

HÜSEYİN: Olm, şu Hellfire cheatleri çalışmıyor. Büyük harf yazıyorum olmuyo, küçük harf hiç olmuyor. Bi yardım.

Age of Empires TOP TEN:

1) **MEG:** Napalım, patron işte. Biz de emir kuluyuz.
2) **Mash:** Bi ara birinciliğe çok yaklaştı ama...
3) **Koko:** Team oyunlarını kötü oynamasına rağmen, tek erkeklerde fena değil işte...
4) **Nitro:** MEG'i yenme başarısını bile gösterdi. Hızla gelişiyor.
5) **Brother:** Nitro ile beraber raksnet'tekileri kasıp kavuruyolarmış ama burası kurtlar sofrası tabii ki...
6) **Puik:** Anasından sümerli doğmuş. Ama şimdi kule deyip tutturdu. Bakalım ne olacak sonu.
7) **Atkafa:** Çok uzun zamandır oynamıyo, çaptan düştü tabii...
8) **zu:** Yazık ona, hep yeniliyo :). ama yavaş yavaş geliştiricek kendini.
9) **Bigben:** Age of Empire sayıklıya sayıklıya gitti Türkiyeden. Zor kaldırdık bilgisayarın başından. Şimdi oralardan oyuna katılıyor bazen. Öğreniyo işte. :)
10) **Cavit Abim:** Abi walla ben sonuncu yapmadım seni, bak bi yanlışlık var. Bana kalsa kesin sen birincisin, aman diim abi.

TOP 10 TÜRKİYE

1) AGE OF EMPIRES
2) X-WING DATA
3) STREET FIGHTER ZERO
4) REBELLION
5) JEDI KNIGHT DATA
6) HELLFIRE
7) WC PROPHECY
8) LAST BRONX
9) FIFA SOCCER 98
10) NBA LIVE 98

TOP 10 U.S.A.

1) TOTAL ANNIHILATION
2) DIABLO/HELLFIRE
3) QUAKE 2
4) AGE OF EMPIRES
5) HEROES OF M&M 2 COMP.ED.
6) FALL OUT
7) FIFA 98
8) MONKEY ISLAND 3
9) JEDI KNIGHT
10) TOMB RAIDER 2

IN

- Dergiyi ayın birine yetiştirmek için elimizden geleni yapacağız. Yılın ütopyası.
- Aşağı kim inip kola alıcak diye duvara para atmak. Kaybedince mızıkmak.
- Şimdiden tatil planları kurmak, deniz, güneş, kız, kum, kola düşlemek...
- Boş boş günler geçirmek, her akşam dışarı çıkmak, oyun oynamak, TV bile seyretmek. Uzuuun bi bayram tatili geçirdik de.
- Entel entel takılmak... Tatilde bol bol kitap okuyup, akşamları Fellini filmlerini seyrediyoz (bi şey anlamıyoz ama olsun, elimizden geleni yapıyoz biz).

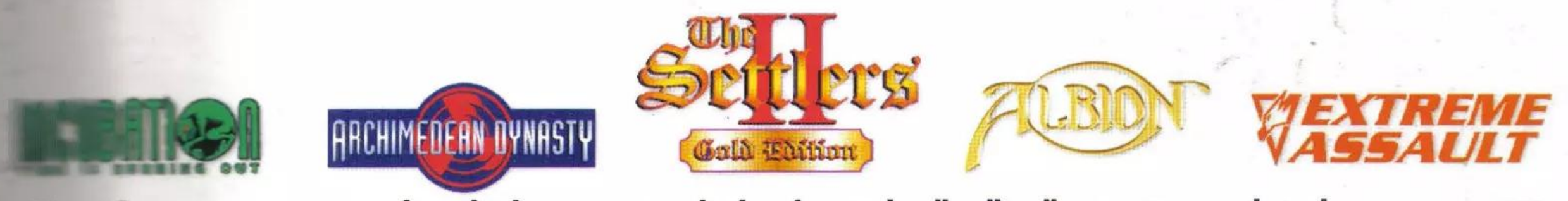
OUT

- Dergiyi ayın birine yetiştirmek için elimizden geleni yapmak; nasıl olsa yetişmeyecek, bırakın da gezip tozalım.
- FRP; lanetli grup yine dağıldı da. Bakalım bu sefer toplanacak mı?
- Fuar; hakkaten kaybetmişiz biz amatör ruhumuzu. Kimsenin gidesi yok artık fuara.
- Film Festivali; Napalım, hiç bi şey anlamıyoruz. Hele bi tanesi, renkliydi, konuşmalar bile vardı ama yine bi şey anlamadık.
- Age of Empires; yok yok şaka. Bu gidişle asla out olmayacak.

SETTLERS III EYLÜL AYINDA TAMAMEN TÜKÇE OLARAK GELİYOR!

BLUE BYTE SOFTWARE EN YENİ OYUNLARI İLE ARTIK TÜRKİYE'DE!

Blue Byte



TÜRKİYE TEK TEMSİLCİSİ ve YETKİLİ DİSTRİBÜTÖRÜ PERLA BİLGİSAYAR LTD.

BÜTÜN YAZILIM HAKLARI BLUE BYTE SOFTWARE'E AİTTİR. BLUE BYTE SOFTWARE'İN LOGOSU ve BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR. BLUE BYTE ÜRÜNLERİNİN İZİNSİZ KOPYALANMASI, ÇOĞALTILMASI, KİRALANMASI KANUNEN YASAKTIR.

!!!BAĞDAT CADDESİ'NDE SHOW ROOM'UMUZ AÇILDI!!!

EN YENİ EN KALİTELİ PC CDROM OYUNLARI, AKSESUARLARI,
SONY PlayStation SEGA SATURN AKSESUARLARI VE MAKİNALARI,
VİDEO CDLER, VCD PLAYERLAR, ORJİNAL ÇİZGİ ROMANLAR
MAGIC The Gathering ve DEĞİŞİK OLAN HER ŞEY PERLA'DA!

PERLA BİLGİSAYAR

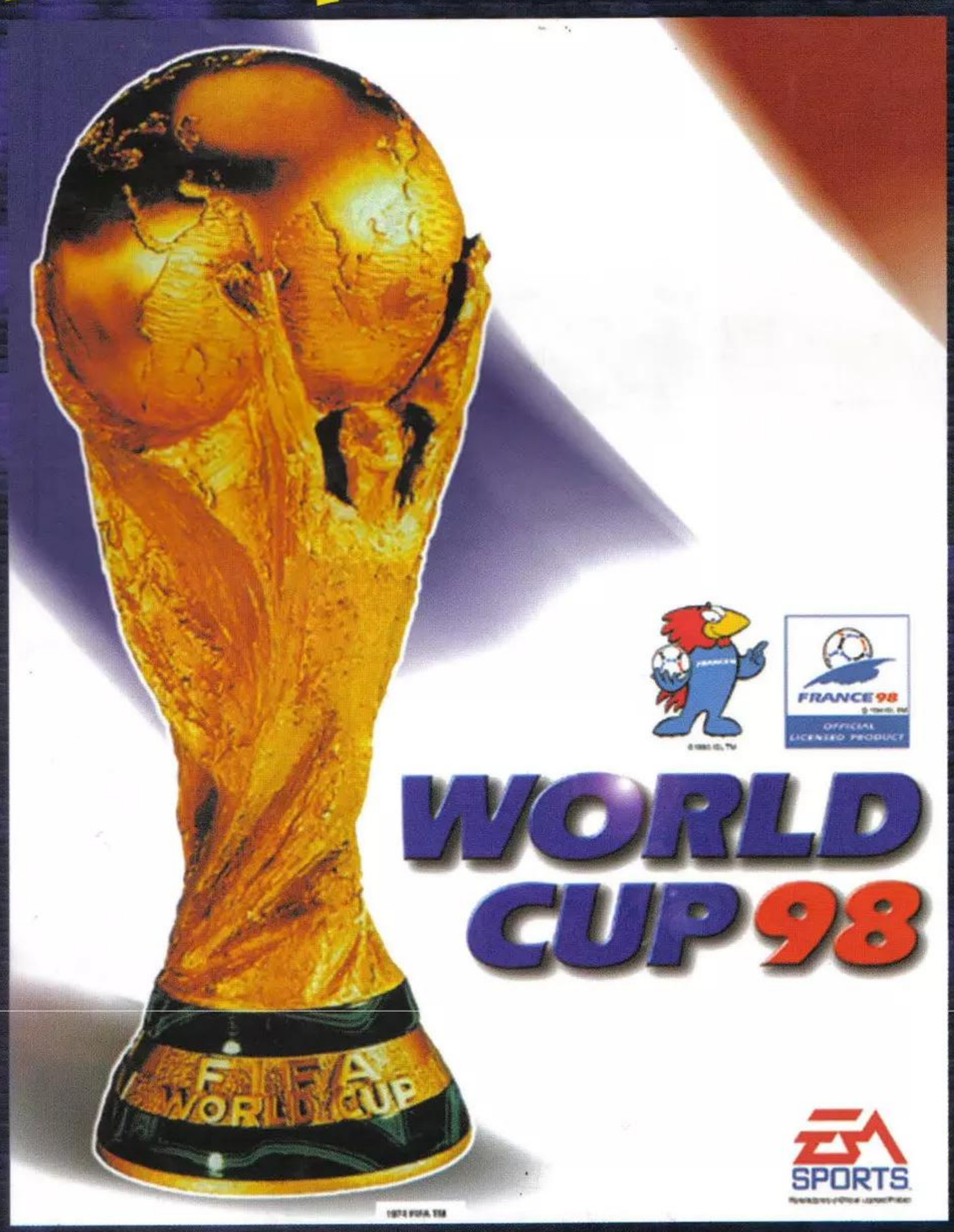
PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ ve BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ LTD. ŞTİ.
Head Office: Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 NİŞANTAŞI / İSTANBUL
TEL: (0212) 241 5626 - 246 5788 FAX: 246 3259
Şaşkınbakkal Showroom: Bağdat cad. No: 329/C Şaşkınbakkal / İSTANBUL
(Şaşkınbakkal Mc Donalds'ın sokağı) **TEL: (0216) 385 7106**

TÜRKİYE'DE İLK ve TEK MAIL-ORDER ALIŞVERİŞ SİSTEMİ İLE ÜRÜNLERİMİZ SİZE BİR TELEFON UZAKLIĞINDA. (KREDİ KARTI OLMAYANLAR: HAVALE OLANAKLARINI DA SORUNUZ)

ELECTRONIC ARTS™

PlayStation | WINDOWS 95 | SEGA

HAYDİ İNGİLTERE'YE

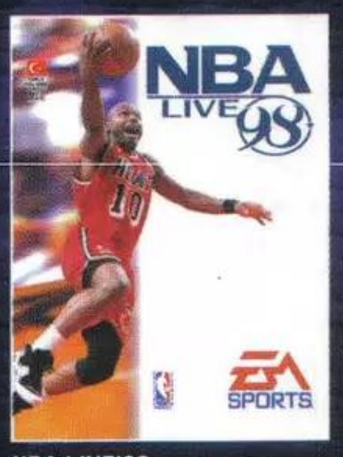


ELECTRONIC ARTS OYUNLARINDAN BİRİNİN ETİKETİ İLE İNGİLTERE'DE 1 KİŞİYE YAZ OKULU'NA KATILMA FIRSATI...!

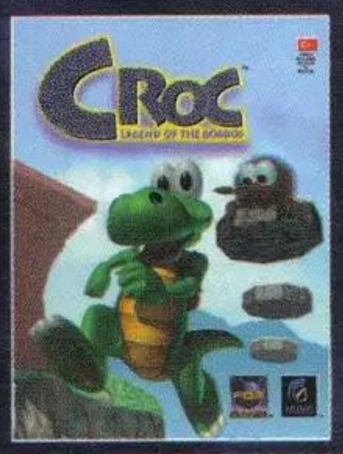
1 Kişiye SEGA SATURN,
1 Kişiye SONY PLAYSTATION,
2 Kişiye SEGA MEGA DRIVE
ve 100 Kişiye FUTBOL TOPU.!

25.03.1998–09.07.1998 tarihleri arasında kesip taahhütlü olarak adresimize göndereceğiniz her ARAL etiketi sizin için yeni bir kura numarasıdır. Bu kampanya sadece Aral etiketli ELECTRONIC ARTS oyunları için geçerlidir.

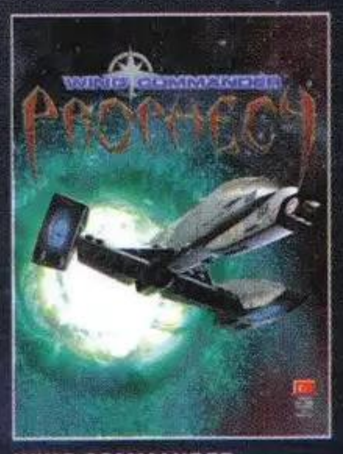
FIFA RTW'98



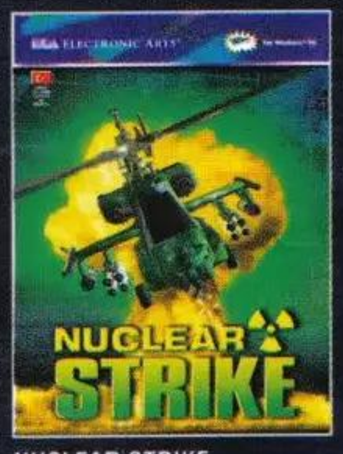
NBA LIVE'98



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

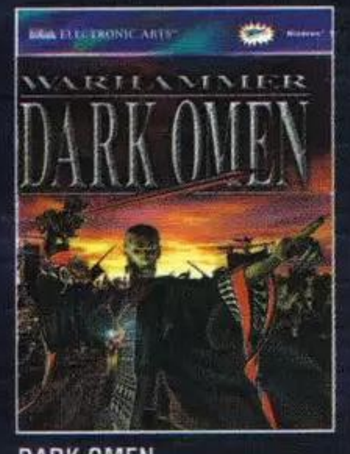


WING COMMANDER



NUCLEAR STRIKE

TEST DRIVE 4



DARK OMEN

F-15

ARAL İTHALAT LTD. İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Tel: 0 212 659 26 73 (PBX)

BU KAMPANYA T.C.MİLLİ PİYANGO İDARESİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜNÜN 12.03.1998 TARİH VE B.02.I.MPİ.0.13.00.02/552-2288 SAYILI İZNİYLE GERÇEKLEŞTİRİLMEKTEDİR. 9 TEMMUZ 98 AKŞAMINA KADAR ELİMİZE ULAŞACAK ŞEKİLDE POSTA VEYA ELDEN GÖNDERİLEN ZARFLAR ÇEKİLİŞE KATILABİLECEKLERDİR. ÇEKİLİŞ NOTER HUZURUNDA 10.07.98 SAAT 14.00'DE ŞİRKET MERKEZİMİZDE YAPILACAKTIR. SONUÇLAR 12.07.98 TARİHİNDE YENİYÜZYIL GAZETESİNDE İLAN EDİLECEKTİR.ÇEKİLİŞTE 17-28.08.98 TARİHLERİ ARASINDA KATILABİLECEĞİNİZ YAZ OKULUNA KATILMAYA HAK KAZANAN ASİL 26.07.98 , YEDEK İSE 10.08.98 TARİHİNE KADAR BAŞVURUSUNU YAPMALIDIR. DİĞER İKRAMİYELERİ KAZANAN ASİLLER 26.07.98, YEDEKLER İSE 10.08.98 TARİHİNE KADAR BAŞVURULARINI YAPMIŞ OLMALIDIRLAR. KDV HARİÇ DİĞER VERGİ, YASAL YÜKÜMLÜLÜK VE HARCAMALAR İŞTİRAKÇİLERE AİT OLUP 18 YAŞINDAN KÜÇÜKLER KATILAMAZLAR; KATILMIŞ OLSALAR DAHİ KAZANMIŞ OLDUKLARI İKRAMİYE VERİLMEYECEKTİR.